AMIGA® NEWS

ISSN 0989-5450

A-news

TOUT POUR L'AMIGA®

CDTV

La créature venue du futur

A2024

Un moniteur pour la Publication Assistée par Amiga

VOLUMM 4D • REFLECTION

Deux visions de l'espace

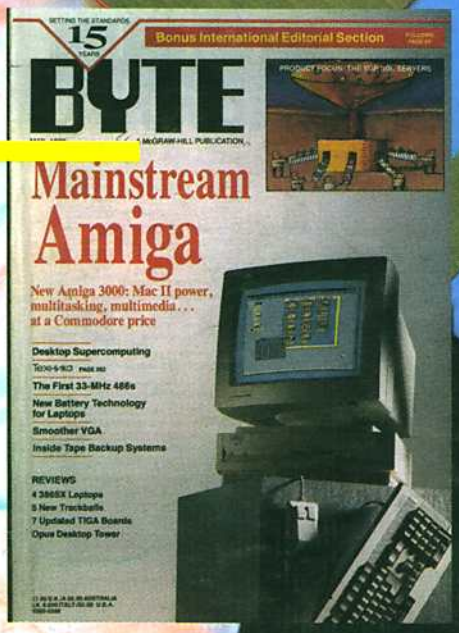
Qui?, Quoi?, Quand?, Ou?

Un programme qui pense à vous.

SCRIPiT

Créez vos scripts automatiquement

L'Amiga en couverture de BYTE Magazine !



+ la portée d'ASM, les virus news de Xavier, le basic, le DomPub, UseNet, les shows et des news, des news, des news...

M 4584 - 26 - 25,00 F

JUIN 1990 N° 26 Suisse: 7.80 FS Belgique: 185 FB Canada: 5.75 $

VOLUMM 4D

SIMPLICITE, ERGONOMIE, PUISSANCE

UN NOUVEAU GENERATEUR D'IMAGES DE SYNTHESE ANIMEES, EN TROIS DIMENSIONS.

Compatible A500, A2000, A3000

Son prix (1850, 00 F T.T.C.) inclut:
le package VOLUMM 4D
&
1 an de releases gratuites (3 minimum).

Conçu et réalisé par
VOLUMM s.a.r.l.
30, rue pharaon.
31000 Toulouse.
Fax: 61.25.95.27
Tel: 61.53.36.09

Bon à retourner à l'adresse ci-dessus

☐ *Je souhaite recevoir VOLUMM 4D (contre la somme de 1850, 00 Fttc , chèque à l'ordre de Volumm ci-joint).*

☐ *Je souhaite recevoir les 2 disquettes de démonstration, modeleur et animation (contre la somme de 40, 00 Fttc chèque à l'ordre de Volumm ci-joint) .*

☐ *Je souhaite recevoir une documentation sur VOLUMM 4D.*

☐ *Je souhaite recevoir les conditions d'inscription aux journées de formation à VOLUMM 4D.*

NOM: _____

ADRESSE: _____

_____

VILLE: _____

CODE POSTAL: _____

N° DE TEL.: _____

ZA Blis, 24500 Eymet, France. Tél 53-23-76-16, 53-58-71-46. FAX 53-23-75-35

EDITO

Quelle surprise!

Quand nous avons su à la conférence des developpeurs qui s'est déroulée à Paris en février que Commodore préparait un engin construit autour d'un CD ROM, nous n'avons jamais imaginé, même dans nos rêves les plus sauvages, que Commodore aurait le culot de simplement prendre un A500, greffer un système CD ROM dessus, et d'enrober le tout dans un boîtier Hi-Fi inoffensif.

Maintenant on comprend mieux le silence de Dave Haynie, Amiga Hardware Engineer devant cette question: *Pourquoi Commodore ne prépare t-il pas une interface grand public pour l'Amiga, une interface incassable, bête mais pas méchante, qui permettrait aux non-informaticiens d'approcher sans peur cet ordinateur génial et profiter de ses immenses possibilités?*

Haynie n'a rien dit parce qu' il savait très bien que Commodore était en train de faire exactement cela avec son projet "Baby".

Nous n'avons pas spécialement envie d'échanger nos claviers pour des "remote" à infra-rouge, mais il nous tarde de participer à cette nouvelle aventure pour l'Amiga, avec des mémoires mortes tout à fait à la taille des autres atouts de notre machine.

Vous pouvez sortir vos progs de 3-D et 4-D. Le mois prochain nous lancons notre Concours 3-D de l'été...

Ce numéro a été mis en page sur Amiga 2000avec 4 mégas RAM (carte A3001 de GVP), disque dur Quantum 40 mégas (carte GVP), carte Flicker Fixer, moniteur monochrome NEC multisync GS, les logiciels *Professional Page, Deluxe Paint III, Prowrite2, QED, DMouse, Butcher, Quarterback* et l'imprimante *Laserwriter*

SOMMAIRE

NEWS NEWS NEWS.....4
AMIGA BALE '90.....7
VOLUMM 4D.....8
LA TRAME DU YETI.....13
MONITEUR A2024.....15
MINITEST NORDIC POWER.....16
MINITEST AMIGATOSH.....16
LE COIN DES MEGADEMOS.....17
LE GROUP BRAINWAVE.....17
PIXOUND, HYPERCHORD.....18
REFLECTION.....20
QUI QUOI QUAND OU.....22
LEXIQUAIRE.....24
POTINS D'USENET.....25
WSHELL 1.2 (PART 2).....29
MONTAGE MEGA-RESET.....33
COMPACTAGE DE DONNEES PART 1.....34
RAPIDO ASSEMBLEUR.....37
VIRUS DISKDOCTOR'S.....40
BASIC - LE SON.....42
FICHIERS -> ASCII.....43
ROCK'N'ROLL/PIRATES.....45
IRON LORD/IMPOSSAMOLE.....47
DOMAINE GRAND PUBLIC.....49
DP ON DEEP.....51
COURRIER.....52
PETITES ANNONCES/ABONNEMENTS.....54

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse au capital de 2000F à ZA Blis, 24500 Eymet. Tél 53-23-76-16 53-58-71-46 FAX 53-23-75-35. Directeur de la Publication. Bruce Lepper

Copyright NewsEdition, 1988. Reproduction interdite sans autorisation. Amiga, Amigados, Workbench sont des marques déposées de Commodore Inc. Les articles n'engagent que leurs auteurs

AMIGA NEWS

AMIGA + CD + TV = "BABY"

Commodore a dévoilé au **Consumer Electronics Show** à Chicago sa derniere création, une boîte noire style "HiFi" contenant l'electronique d'un Amiga 500 lié à un lecteur de compact discs et CD-ROMs.

Ce "*système d'information et divertissement familial*" ne s'appelle pas un ordinateur, malgré le fait qu'il contient un A500. Commodore espère attirer une audience non-informatique avec une sorte de "boîte magique" commandée par un zapper infra-rouge, qui sera capable de remplacer les encyclopédies et autres oeuvres de référence familiale en même temps qu'elle fournira des jeux et programmes inter-actives d'un niveau extraordinaire.

Le prix et disponibilité seront annoncés en Août. Il est évident que ce produit équivaut à l'annonce pour l'Amiga d'une interface sur le monde des discs compact, avec leur énorme capacité de stockage de données et faible coût de duplication. C'est un chemin qu'a voulu prendre Jack Tramiel pour l'Atari il y a deux ans, mais ses annonces prématurées n'ont jamais mené à un produit commercial.

Cette invention de Commodore, nommé **CDTV** (le nom de code était "Baby"), est bien plus révolutionnaire qu'un simple lecteur qu'on attache à un ordinateur. Commodore recherche une façon de contourner l'aversion populaire pour le monde informatique, et il est bien possible que la ruse d'habiller un Amiga comme un module de chaine stéréo (il y a même une horloge digital sur la face avant) marchera très bien. Une chose est certaine: l'Amiga, avec ses capacités multi-tâche, ses modes graphiques, et son son est de loin le meilleur système de base pour un CD-interactif grand public.

Les commentaires du YETi:

COMMODORE va avoir un bébé. Issu de l'union d'un lecteur de Compact Discs et d'une Amiga 500 bien équipée, le "BABY" va tout renverser sur son passage.

Physiquement, il ressemble à son père. Il a l'aspect d'un lecteur CD à chargeur frontal comme ceux des chaînes Hi-Fi mais derrière il est également pourvu d'une batterie de connecteurs semblables à ceux de sa MAMAmiga comme les prises joystick et clavier, les ports série et parallèle, des sorties vidéo RVB TTL, Y/C et composite, des sorties audio stéréo, voir un slot vidéo. En prime il y a des connecteurs MIDI!

Devant on voit les contrôles classiques (*Power, Volume Casque, Play/Pause, Stop, Av/Arr, Scan, Skip*) avec en plus une fente pour une carte RAM non-volatile de 64k pour la sauvegarde de données (état d'un jeu, par exemple).

Le lecteur CD remplira la double fonction de lecteur audio classique de bonne qualité (avec une prise pour casque stéréo) et de CD-ROM. Il est au standard Sony-Philips ISO 9660. Chaque CD aura une capacité de stockage de 550 Mo (soit l'équivalent de 640 disquettes actuelles) et un temps d'accès piste ne dépassant pas la demi seconde.

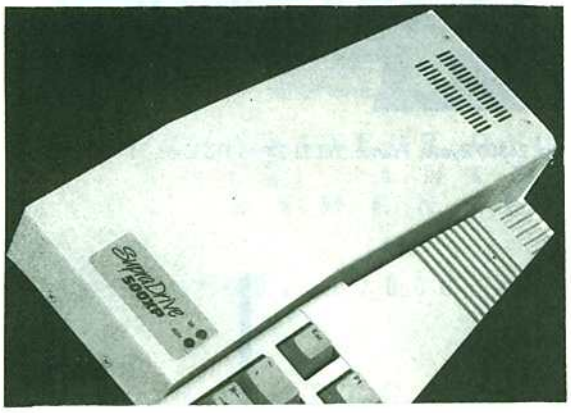
L'ordinateur est directement dérivé du 500 et équipé du SuperFat Agnus (1 Mo de RAM vidéo). BABY sera pilotable par infrarouge, ce qui vous permettra de jouer avec lui depuis votre plumard douillet. Mais rien n'empêchera l'utilisation d'un clavier normal. Les modes graphiques sont ceux de l'Amiga, avec palette de 4096 couleurs. Kickstart 1.3 est en ROM

Pour les éditeurs, BABY a tous les avantages. BABY devrait être le premier ordinateur à lecteur de CD-ROM intégré. Les CD-ROMS sont incopiables, peu onéreux à la duplication et offrent une capacité permettant toutes les fantaisies. La Miga est une machine connue et efficace en matière d'affichage et de son.

Côté utilisateurs, BABY se fait complètement oublier entre la chaîne Hi-Fi, le magnétoscope et la télé. Je laisse à vos imaginations efficacès le soin de disserter sur les applications de l'engin : encyclopédies, éducation interactive, donjons de 10000 pieces, arcades monstres, clips informatisés... BABY fera du multimédia, de l'interactivité et plein d'autres choses très jolies.

Le bébé coûtera environ 1000$ et devrait disposer d'une bonne CDtheque dès sa naissance officielle.

Quand on fait rechauffer plusieurs ragoûts reussis dans la même marmite, on arrive parfois au génie.



Voici le nouveau **SupraDrive 500XP** SCSI/Disque dur/RAM module pour l'Amiga 500. Il est autoboot, peut accepter jusqu'à 8Mo RAM, et comporte un pass-thru pour le bus Amiga, un connecteur SCSI externe, un interrupteur jeux qui déconnecte le drive mais laisse activé le RAM , autoboot on/off, et micro-rupteurs pour sélectionner le numéro ID de l'SCSI.

☆ ☆ ☆

Atélier 2.0 est couramment à sa version 2.0 béta 5. Le jeu ***Pussy's Saga*** d'UbiSoft tourne parfaitement sur cette version. Le logiciel ***AmigaVision*** n'est pas encore livré avec l'Amiga 3000. Les acheteurs seront fournis dès que le logiciel sera disponible.

☆ ☆ ☆

Suivant le même chemin qu'Aegis Development, **MicroIllusions**, l'éditeur américain de ***Music-X*** et d'autres logiciels pour Amiga, n'existent plus selon le journal *Amazing Computing*.

Alors comment se fournir en Music-X, qui était décrit par Nicolas comme meilleur soft musical de sa catégorie sur Amiga? La réponse est...chez **BNC** à Paris (tél 43-36-96-97), qui a acquis les stocks restant de ce logiciel chez l'importateur. BNC nous signale aussi l'existence chez eux d'une configuration A3001 8 mégas permettant la scannérisation en 16 millions de couleurs (Sharp JX-300) et sortie sur l'imprimante couleur Canon FP-510 avec le logiciel ICAO (voir ***A-News*** N°24 pour une description d'ICAO).

☆ ☆ ☆

Au sujet d'Aegis, les droits de ***AudioMaster*** ont été acheté par Oxxi, qui préparerait AudioMaster III. Selon CIS, ce logiciel sera compatible avec la version 3.0 de Perfect Sound. CIS nous informe qu'il n'est pas tout à fait exact de dire que le hardware de Perfect Sound 3.0 n'est plus compatible avec les autres logiciels (voir

tests échantillonneurs du mois dernier). Il est vrai que le nouveau hardware ne peut pas être utilisé avec d'autres softs que Perfect Sound, mais les fichiers sons qu'il produisent sont standards et peuvent être édités par d'autres logiciels. Le prix de Perfect Sound 3.0 baisse ce mois de 990F à 790F (nous l'avons donné comme 890F, Nicolas a du sentir venir...), et CIS propose une mise à jour pour les possesseurs des versions précédentes, (envoyé votre soft et hard à CIS avec 490F).

Autres baisses chez CIS: la carte mémoire SC501 avec horloge (de 850F à 699F), la carte 8Mo Octobyte pour A2000 avec 2 Mo (de 4490F à 3590F). CIS annonce le prochain importation et francisation d'un produit de l'éditeur Impulse: Turbo Silver SV, une version améliorée comprenant davantage de textures; et "Terrain", un éditeur de fractales et formes d'ondes (plans d'eau par exemple). Prix en version française 1490FTTC.

☆ ☆ ☆

Ca commence! **RCS Management**, une société canadienne, annonce **Fusion-Forty**, une carte accélératrice avec processeur Motorola **68040** à 25 MHz pour l'Amiga 2000.

Selon RCS la carte fournie une puissance de 20-27 Mips (millions d'instructions par seconde) à l'A2000, à comparer avec 5.8+ Mips pour la carte 2630 de Commodore (à base de Motorola 68030) et 15 Mips pour un IBM equipé de l'i80486 d'Intel à 25 MHz (chiffres publicitaires RCS).

Le 68040 intégre son propre coprocesseur arithmétique et MMU (unité de gestion de mémoire avec une performance en virgule flottante dix fois superieure au 68882 sur les instructions les plus frequents.

(RCS, 2075 University St, Suite 1712, Montreal, Québec, Canada H3A 2L1. Tél 514-288-7825, Fax 514-845-1472).

☆ ☆ ☆

En Angleterre les journaux ***Your Amiga*** et ***Your Commodore*** ont mordu la poussière le mois dernier. Tous deux étaient édités par **Argus Specialist Publications.** *Your Amiga* avait démarré très bien il y a environ deux ans et demi, mais s'est tourné de plus en plus vers le côté ludique pour essayer de faire face à la concurrence de ses confrères de plus en plus nombreux.

En même temps, cependant, Argus annonce le lancement d'un nouveau magazine sur disquette pour Amiga, **Fast Access Amiga**. Le magazine présentera des logiciels originaux, utilitaires, graphismes, jeux, etc. Un classeur pour ranger vos sorties imprimantes est compris dans l'abonnement de £44.90 pour six numéros. Envoyez vos livres à *Argus Specialist Publications, Boundary Way, Hemel Hempstead, Herts HP2 7ST, Angleterre.* Espérons qu'ils vont nous créditer les livres restant sur notre abonnement à *Your Amiga.*

Club 68000, le fournisseur anglais de materiaux Atari-Amiga, serait en train de déposer son bilan. Et selon *AmigaWorld*, **C Ltd**, le fabricant américain de LazerXpress et d'autres produits Amiga, "n'est plus une société viable".

Le journal canadien ***AmigoTimes*** est lui aussi en difficulté; on parle d'un rapprochement avec le journal américain "***Info***".

Info, lui, devient mensuel au lieu de bimestriel, et exclusivement Amiga, laissant tomber sa rubrique C64.

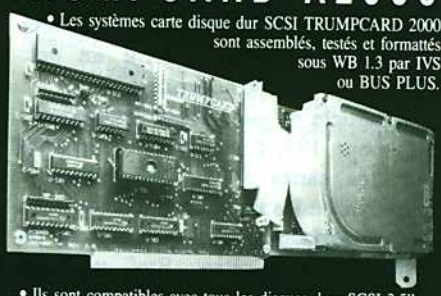
Le journal américain ***Amiga Sentry*** n'existerait plus.

«petites» en prix **TRUMPCARD** «grandes» en performances

Nouveau : tous les produits TRUMPCARD autobootent directement sous FFS et sont compatibles avec les disques durs amovibles SyQuest

CARTE DISQUE DUR TRUMPCARD A2000

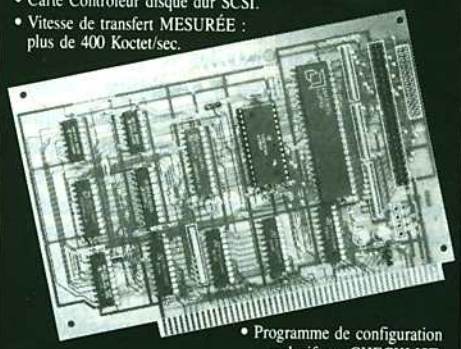
• Les systèmes carte disque dur SCSI TRUMPCARD 2000 sont assemblés, testés et formattés sous WB 1.3 par IVS ou BUS PLUS.



• Ils sont compatibles avec tous les disques durs SCSI 3.5" Quantum, Seagate, Miniscribe, Conner et Mantor.

TRUMPCARD

• Carte Contrôleur disque dur SCSI.
• Vitesse de transfert MESURÉE : plus de 400 Koctet/sec.



• Programme de configuration exclusif par CHECKLIST. Il transforme le formatage en rêve.
•Le Smartboot d'IVS autoboote tous les disques à froid (Kickstart 1.3).

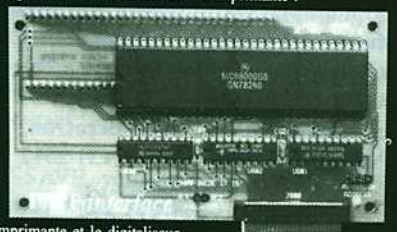
TRUMPCARD 500

• Les systèmes carte disque dur SCSI TRUMPCARD 500 sont assemblés, testés, et formattés sous WB 1.3 par IVS ou BUS PLUS.
• Le chassis ergonomique, de couleur similaire à l'A500 reçoit toute l'électronique et le disque dur SCSI 3.5".

• Un connecteur supplémentaire permet de recevoir l'extension RAM Meta4 peuplée à 2 ou 4 MO.
• Le passage à l'A2000 n'entraîne pas de surcoût.
Trumpcard, Meta4 et le disque dur sont totalement compatibles A2000.

PRINTERFACE

• Le petit produit qui facilite grandement la vie des utilisateurs de digitaliseurs, de scanner et... d'imprimante !



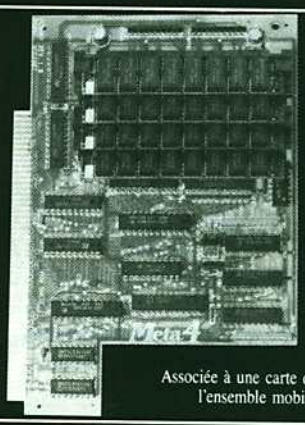
• L'imprimante et le digitaliseur sont toujours disponibles, installer Printerface et oubliez-le.

IVS et A-MAX

• Utiliser A-MAX avec un disque dur. Seul TRUMPCARD vous le permet !
• Formatez directement sous MAC et AMIGADOS sur le même disque dur en utilisant le DISK MANAGER MAC et TCUTILS V 1.36-A-MAX.
• Profitez de la Mega Avance d'IVS dans ce domaine.
A-MAX est un produit READY-SOFT

LES PRODUITS

SONT DISPONIBLES CHEZ LES VRAIS SPECIALISTES AMIGA.



META 4

•
Extension RAM sur carte demi-longueur.
•
Compatible A500 et A2000.
•
Peuplée 2 MO, extensible à 4 MO.
•
Associée à une carte disque dur sur A2000, l'ensemble mobilise deux connecteurs.

I.V.S. est importé et distribué en France par **BUS PLUS**
41, rue Barrault - 75013 PARIS - Tél. : (1) 45 80 05 66 - Téléfax : (1) 45 88 63 82

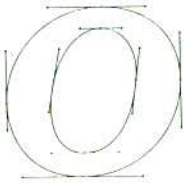
AMIGA NEWS

Autoscript est un logiciel permettant l'importation direct de fichiers de dessin Postscript dans Sculpt4D et Turbo Silver.

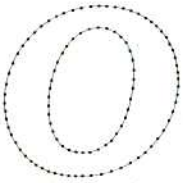
Avec ce programme vous pouvez utiliser des logiciels de dessin performants tel ***Professional Draw 2.0*** et bientôt ***ProVector*** (ou des logiciels sur Mac tel ***Adobe Illustrator 88***, ***Aldus Freehand*** ou ***LetraStudio***) pour créér des dessins complexes, et précis au point près, y compris des courbes de Bezier, au lieu de les faire avec les outils de dessin inférieures dans les logiciels d'animation.

Il est possible de reprendre directement les fichiers Macintosh ou Amiga de votre client sans les re-dessiner laborieusement dans *Sculpt*. En plus, Autoscript vous permet d'écrire les fichiers Postscript sur disque en format ***Digi-Works 3D***, donnant accès aux remplissages polygones les plus rapides actuellement.

(AutoScript, prix $130, éditeur Computerall Services, 3 North Walnut Av, New Hampton, Iowa 50659, USA; tél 515-394-3778)



de Postscript...



à 3D contour...

Le journal-sur-disquette **AMNews** (américain) n'existerait plus.

Le journal français ***A-News "Tout Pour Amiga"***, quant à lui, continue non seulement d'exister mais même de prospérer malgré les soupçons des ses malheureux lecteurs sur la côte d'Azur qui, après l'absence presque totale dans les kiosques de leur région du numéro d'avril suite à un problème de distribution, ont du attendre presque fin mai pour le numéro suivant. Et suite à des problèmes d'imprimerie, le retard continue ce mois-ci. A ce sujet, nous publierons un numéro double "Juillet-Août" en mi-juillet, suivi par un numéro en kiosque le 10 septembre. Notre date de parution "normale" deviendra donc le dixième jour du mois à partir de septembre.

☆ ☆ ☆

Il est vrai que les meilleures choses se font attendre, mais quand il s'agit d'un disque dur qui ne veut pas démarrer le dicton est moins mignon.

Mais oui, le premier de nos problèmes en mai était la démission soudaine et inattendu du disque dur **Quantum** 40 méga d'Ed: le matin même qu'il avait décidé de se mettre serieusement au boulot. Nous savons maintenant que certains séries de Quantum ont la caractéristique déconcertante de marcher parfaitement jusqu'au jour (chez nous après 14 mois d'utilisation intensive) où le disque ne démarre pas à froid. Si ceci vous arrive, ne paniquez pas, ne tapez pas sur votre disque dur avec votre massue, emmenez-le plutôt chez votre fournisseur qui installera un ROM d'échange et avec un peu de chance vous ne perdrez pas les données sur le disque.

Depuis cette opération notre disque dur démarre chaque matin trois secondes après le ventilo du 2000 avec un grand bruit et l'Amiga affiche un software error (ou même un "read-write error"). Mais il suffit de rebooter et tout fonctionne normalement...et puis, un reformatage bas-niveau pour accommoder le nouveau rom serait certainement une bonne idée.

☆ ☆ ☆

Encore des news joyeuses: John Steiner d'*Amazing Amiga* donne les détails sur une **bogue dans le Fast File System** d'AmigaDos 1.3. Si vous êtes en train de sauvegarder un fichier sur un disque dur et vous voyez tout d'un coup un avertissement que "Volume DH0 is full" (c'est à dire DH0: est rempli ou autrement plein à craquer), vous aller logiquement enlever quelques fichiers inutiles et puis cliquer sur "Retry" pour continuer votre sauvegarde. Mais méfiez vous, parceque un sauvegarde interrompu de cette façon ne se déroule pas normalement; en regardant bien vous verrez que le fichier sauvegardé est plus grand que l'original et est probablement illisible. Donc, il vaut mieux, en cas d'un opération interrompu de cette façon, annuler votre sauvegarde et recommencer, ou bien le repeter une deuxième fois. *Commodore* a reconnu l'existence de cette bogue.

☆ ☆ ☆

Suite à la "foire domaine public" de Tournai, un **"Amiga Fair"** sera organisé le 7 juillet à **Lens, Pas-de-Calais.** Le President de l'Association culturelle et artistique Exxos, Mr Eric Duhayon, nous communique que le but sera de montrer les performances graphiques de l'Amiga.

"C'est pour cela que seront reunis des spécialistes de la vidéo et de la création de l'image de synthèse.. Une télé privée, Citevision, sera là; elle recherche des concepteurs pour créer un spot vidéo sous Amiga. Un programme sera établi où les exposants pourront présenter sur écran géant leurs réalisations graphiques.

"Seront presents aussi des specialistes du son, des démos sonores Soundtracker ainsi que des démos avec synthetiseurs, des vendeurs de materiel Amiga, et Hermès Diffusion avec des disquettes de la domaine public".

L'entrée dans la Salle Paul Sion, pres de la Résidence Anne Franck, sera de 20F (heures d'ouverture 10h à 19h). L'expo sera flêché depuis la gare de Lens, ainsi que de la sortie de la rocade Lensoise. Les programmeurs, createurs et vendeurs de materiaux souhaitant participer sont invités à contacter Mr Duhayon au 20-49-81-77 (La Bassée).

☆ ☆ ☆

Byte Magazine, journal américain plutôt réputé pour son sérieux et un attachement immodéré pour les PC en tôle de 3mm entièrement fabriqués au USA, s'est négligemment laissé glisser jusqu'à l'enthousiasme pour la sortie de la belle Amiga 3000.

Très fière de son nouveau look, elle pose en couverture en compagnie de sa souris fétiche en dévoilant son Atelier 2.0 plein de jolies zicones (voir notre couverture). *Byte* est certainement la première revue d'informatique à oser titrer ***"la puissance du Mac II à un prix Commodore"*** sur sa couverture.

. L'article est perdu dans les environs de la page 130, coincé entre deux pubs pour des cartes PC, et survole avec complaisance les entrailles de la nouvelle miss Commodore sans pour autant en dévoiler quelque secret. Bref, voilà un passage remarqué!

DERNIERE MINUTE

CIS n'est plus le distributeur en France du logiciel ***Qui! Quoi! Quand! Où!*** testé par Cédric ce mois-ci (page 22). Pour touts renseignements concernant ce programme contacter **Microtron**, Postfach 69, Bahnhofstr. 2, CH-2542 Pieterlen, Suisse.
Tél (19-41) 032-872-429
FAX 032-872-482

Amiga Bâle '90

*Plus de rayures sur vos sorties matricielles avec **TurboPrint Professional** (188DM chez IrseeSoft, Grüntensrabe 6, 8951 Irsee, tél 0 83 41/7 43 27)*

***Patrick Conconi:** L'Amiga Fair à Bâle, Suisse, du 9 au 12 Mai n'était, de l'avis de ceux qui ont assisté à Amiga '89 à Cologne, pas très grand et peu fourni en grands distributeurs. Parmi les américains, **GVP, COMP-U-SAVE** et **IVS** étaient là mais **Gold Disk** ne s'étaient pas donné la peine de se déplacer, **NewTek** non plus. Il y avait tout de même des choses intéressantes à voir...*

Commençons par **Commodore,** qui bien sûr était là avec l'inévitable A3000 et une version Beta 5 du WB 2.0 Ce qui prouve que l'évolution du WorkBench 2.0 continue et qu'il y a de fortes chances pour que les dates de disponibilité annoncées soient tenues (chic). Sur le stand, plusieurs compagnies présentaient, leurs soft à tour de rôle.

- ***Painter 3D*** **d'Adept Development,** soft d'une qualité et d'une facilité de modélisation qui m'a enchanté. Il n'offre pas encore d'effets de surface, mais dans sa version actuelle (disponible), il a l'algorithme le plus rapide pour le rendu en faces cachées que j'ai vu sur un micro-ordinateur. De plus, il a nombre de facilités à la création qui font que je me réjouis de le tester.

- ***Amiga Vision,*** logiciel de création multi-média qui sera fourni avec l'Amiga 3000 et dont nous avons parlé le mois dernier.

- Un soft de musique; mais là je laisse les spécialistes vous en parler (*Ed: voir la Portée, page 18, pour le compte-rendu de Nicolas*).

Ailleurs...

IVS présentait en première mondiale un nouveau contrôleur de disque dur dénommé **Trumpcard Professional** qui a la particularité d'être le plus rapide actuellement. 1,5 Mo de transfert par seconde contre 780K pour les plus rapides. Pour obtenir ces vitesses, il faut quand même y mettre un disque dur rapide (un Quantum par exemple) et un 68030 et RAM 32Bits. Il a raison de s'appeler professionnel, car cette configuration n'est pas à la portée de toutes les bourses.

Pulsar, filiale Européenne de COMP-U-SAVE, vendait (sans les présenter) une **carte CSA 68030** à 25MHz pour 1000 SFr (3940 FFr au cours actuel - vous avez bien lu...) et un nouveau programme de mise en page, **Saxon Publisher**, qui offre d'intéressantes fonctions comme:

-Importe et imprime des images 24Bits (16Mio de couleurs);

- Compatible imprimantes postscript;

- Nouveau mode d'impression HQ Bitmap qui double la résolution des sorties bitmap sans perdre en netteté de détail;

- Texte jusqu'à 2000 points.

- Rotation des boîtes, qu'elles soient de texte ou d'image;

- Rotation et justification vertical de texte;

- Tags, touches de fonctions, et selection pour quadrichromie;

- De plus une fenêtre ou boîte peut avoir la forme que l'on veut en cliquant les raccords de vecteurs. *Pas mal, non?*

Microtron, importateur pour la Suisse de nombreux produits, présentait un **scanner Epson couleur** 300 DPI et 16 Mio de couleurs pour 5000.- DM. La version du driver pour Amiga étant à la beta chez **Print Technik** (les mêmes qui font le scanner N/B 200 DPI déjà présenté dans ces colonnes.)

- Une carte **GVP à 50 MHz**, déjà présentée à Paris.

La **version 2.0 de *Professional Draw*** de Gold Disk (que je n'ai pu voir pour cause d'affluence).

- La **version 2.0 de Professional Page** de la même éditeur en version Beta elle aussi, qui offre deux pages à l'écran; plusieurs pages en miniature à l'écran; zoom variable; et Tag (styles prédéfinis pour le texte).

BSC était là avec ***Ultra Design***, soft de dessin technique pour Amiga que nous devrions en principe pouvoir tester prochainement.

Vu aussi, une extension 512K pour A500 à 10.- SFr ou 39.40 FFr! (*Ed: Oui, et je suppose qu'il y avait des Amiga 500 pour 2F50 la douzaine...*) les absents ont toujours tort.

Une extension 2Mg pour A2000 à 565FS.- présentée par **Dynamic Computer**, extensible 4Mg. ***Turbo Print Professional***, proposé par IrseeSoft. La qualité des impressions affichées, faites sur matricielles étaient à couper le souffle.

Transnet, serveur universel offrant des connexions à de grandes banques mondiales de données, était proposé par EduSoft, avec la version 2.0 de leur soft pour AMIGA. Emulation minitel, teletext etc... (surtout intéressant pour les Suisses).

Mais le plus beau n'était pas présenté sur les stands, mais se baladait de stand en stand pour discuter de sa mise en chantier. Une jeune équipe de développeurs de Lausanne transportait, dans un valise une carte qui... 16Mio de couleurs en format vidéo. Déjà rien que ça c'est bien, mais ce n'est pas tout. Genlock incorporé, là je bave. Flicker fixer incorporé. MAMA MIA! Digitalisateur vidéo 1/25 de seconde en 16Mio de couleurs. J'en veux une tout de suite... Ce ne sera disponible vraisemblablement qu'à partir de Septembre si tout va bien. A suivre... (Ne vous en faites pas, je ne les quitte pas des yeux).

Christian Sager: Les pros n'étaient pas vraiment venus au rendez-vous.

J'ai vu sur le stand **ICD Europe** un SCSI-Host adapter pour Amiga 2000 ou 2500 avec cache haute vitesse.

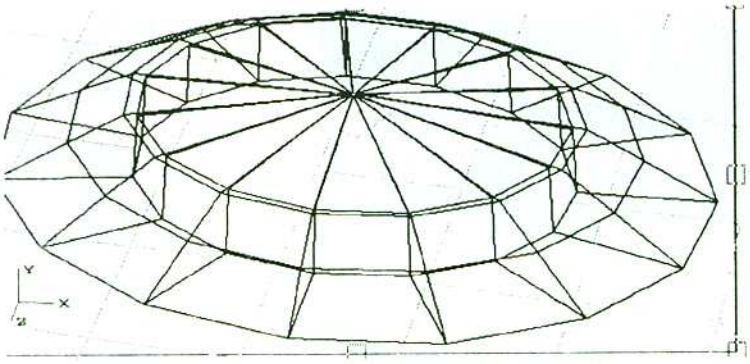
C'est enfin à Bâle que j'ai vu le **ALF** (Amiga Loads Faster). Utilisable avecr MFM/RLL, ST506 et SCSI, livré formaté avec différents tools. La toute jeune entreprise, de Munich, se nomme **BSC Büroautomation** (voir plus haut).. Comme nouveauté, la même société propose un **streamer** interne ou externe de 60 et 150 MBytes. Enfin, un **Non Flicker Cable** qui permet d'utiliser un moniteur TTL Mono avec un Amiga.

FSE-Computersysteme proposait BOIL (Bootable OMTI Interface Loader), un produit qui supporte différents types de disques durs (par exemple AT-Bus, SCSI, XT...). Le logiciel qui l'acccompagne semble agréable à utiliser.

J'ai vu (re-vu) **Gigatron** et le **Giga Fix GT20**, le petit disque dur pour 500 que nous n'avons pas encore testé mais qui est annoncé en France par Chouette Informatique au prix de 4699F.

Intelligent Memory présentait la **Hurricane 030 à 50 MHz**, disponible commercialement depuis peu.

VOLUMM 4D
Pour se faire rapidement plaisir en 3-D



Ed: s'est créé une nouvelle maison en trois minutes avec Volumm 4D

Matériaux employés

VOLUMM 4D est livré dans un classeur entouré d'un fourreau ce qui permet de le différencier à coup sûr d'une boite de confit de canard même quand le vent d'antan nettoie tout dans la maison. Je signale au passage, sans pour autant me laisser aller à l'une de mes dramatiques descriptions de boite, que VOLUMM 4D se distinguera largement de la soupe habituelle de votre épicier en logiciels par la classe de ses pastels subtils et de sa maquette épurée.

Sachez, ô esprits insatiables de savoirs divers, que ce classeur contient la documentation du programme, le programme lui même et un dongle, une clef électronique comme dirait *Science et Vie*, destinée à votre port joystick No2. Ce dongle, quoique réalisé à la perfection dans les plastiques les plus nobles, est indescriptible tant il est moche (il a du être démoulé trop chaud).

La documentation est en français et en Times corps 10 ce qui la rend accessible à toute personne pratiquant le français écrit voire à quelques uns de mes myopes amis. Le verso de chacune des pages est destiné à recevoir les notes et autres pensées que vous inspirent le recto suivant mais il est également possible d'y dessiner des shadoks.

Soyons nets, c'est une vraie belle doc "à l'américaine" dans laquelle on peut plonger sans balise de détresse tant elle reste claire jusqu'à la dernière page.

Etymologie Bordelaise

Votre esprit efficace d'homme moderne aura déjà certainement été titillé par la masse considérable de signifiants que contient le nom du bô logiciel sur lequel je m'étends aujourd'hui : Pourquoi VOLUMM ?? Pourquoi 4D ?? Vous connaissant, j'avais prévu cette réaction et j'ai donc entrepris de m'interroger sans ménagement jusqu'à ce que je crache la vérité. Alors voilà, je me suis mis à table devant un bon cassoulet et vous allez tout comprendre.

Si on a comme but de gagner son FIDO en faisant dans l'image 3D à Toulouse, il est conseillé de se trouver un nom plaisant rappelant une des facettes de ce joli métier : abscisse, ordonnée, z-buffer, espace, ou tiens pourquoi pas, volume. . Or, lorsque l'on demande d'articuler ce joli mot hi-tech au toulousain de la rue, on obtient généralement quelque chose dans le genre de

VOLUMEUPUTAINCONG

ou, plus rarement,

VOLUMEUH.

C'est folklorique certes, mais navrant question hi-tech. D'où l'idée de remplacer ce E banal par un M ne laissant aucune place à d'éventuels dérapages de prononciation..

Le terme 4D masque quant à lui la peur ancestrale de l'homme face aux notions abstraites et aux voyages intersidéraux. J'étaierai cette affirmation par deux remarques que j'espère sans appel :

- Il n'est pas évident de percevoir le rapport étroit entre l'espace et le temps à moins de le fabriquer soi-même.

- La théorie des vaisseaux spatiaux en silex développée en 2001 fait bien rigoler la NASA.

La visite commence...

VOLUMM 4D tient sur une seule disquette qui boote toute seule. Le programme se compose de trois modules : le modeleur baptisé ***V1***, le programme de calcul ***V2*** et un player d'animation ***V3***. Ces programmes sont totalement indépendants et accepteront volontiers de se faire une place sur votre disque dur. Seul le modeleur V1 réclame le dongle et en vérifie périodiquement la présence en cours de travail. Puisque c'est comme ça, nous allons connecter la clef électronique et doublecliquer x sur la belle icône de V1...

... Le modeleur apparait et l'amigaïste attentif ne peut réprimer un gloussement nerveux : "*tiens, mais ça ressemble à CALIGARI*". En effet, une surface filaire blanche attend patiemment qu'on la fasse tournicoter sur son écran gris mais nous ne le ferons pas pour deux raisons : la première tient au fait qu'il n'y a apparemment rien pour la faire tournicoter, la deuxième n'est imputable qu'à mon esprit de testeur sadique qui préfère ménager le suspens au détriment d'une frime facile.

Nous sommes en présence d'un de ces jeunes modeleurs plein écran "en perspective" dont la convivialité a déjà convaincu de nombreux réfractaires à la 3D. Dans le coin inférieur gauche de l'écran, un petit repère à trois axes permet de retrouver la direction du sol après une séance de tournicotage d'objets. La suite des opérations est contenue dans la barre de menus.

V1 dispose d'une petite bibliothèque de formes primitives (**plan, cube, disque, cylindre, sphère** et **anneau**) dont on peut déterminer la taille et le maillage, la quantité de sommets définissant l'objet, grâce à deux potentiomètres. Hélas, et c'est le gros reproche que je vais faire à V1, ces deux derniers paramètres, quoique fort joliment présentés, sont dépourvus de toute graduation ou repère chiffré. Ce défaut se retrouve à la définition des couleurs des objets et donne un goût de flou à des choix importants. La fonction 2D->3D donne accès aux possibilités de création par extrusion et par rotation.

Une bonne partie des opérations de modelage se passe directement dans le plan de l'écran. On sélectionne un objet en le capturant dans une fenêtre. Ce procédé très instinctif me parait être, après un peu d'utilisation, une excellente alternative entre les fenêtres de ***Sculpt*** et le PICK hasardeux de ***Caligari***. La fenêtre ainsi constituée est pourvue de neuf poignées, ***déplacement, déformations, rotations***, qui permettent des ébauches rapides. La

fonction couper permet de tronçonner les formes selon les tranches définies par leur maillage. On dispose également de fonctions pour *dupliquer, inverser* et *lier* les objets.

Chaque objet peut avoir sa propre couleur parmi les 4096 que sait fabriquer la p'tite 'miga. On peut également déterminer 4 aspects de surface, **brillant, granuleux, métallique** et **plastique**, mais j'avoue humblement ne pas avoir trop vu la différence.

Le menu *Visualisation* contient un zoom, une fonction de cadrage et permet de déplacer le point de vue directement à la souris. Il est également possible de se faire fabriquer des représentations de la scène en vue de face, en profil ou en vue du ciel. La fonction de rendu SPLINE opère une représentation lissée des objets sélectionnés.

Goûter aux joies de l'animation tridimensionnelle

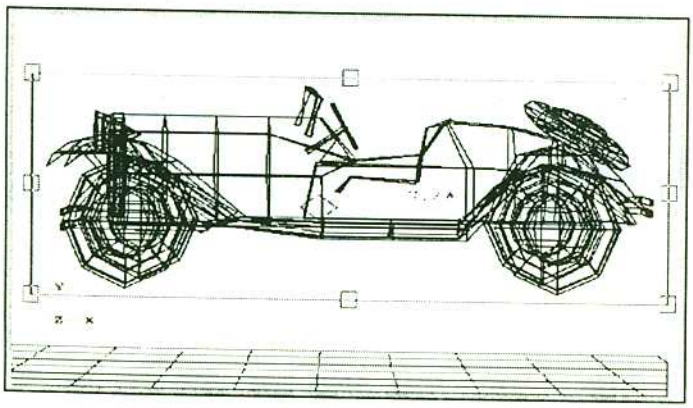
A l'utilisation, le modeleur s'avère coopérant tant que l'on reste simple (la convivialité se paie en manque de précision). La création et la manipulation des objets se fait sans douleur grâce au procédé des fenêtres de sélection. La modification du point de vue est moins évidente mais tout à fait accessible. Et la 4eme dimension ???

Une fois votre téhière bien modelée, vous souhaitez goûter aux joies de l'animation tridimensionnelle. VOLUMM 4D fonctionne selon le principe des scènes clef, c'est à dire que l'ordinateur imagine et réalise les images intermédiaires entre les moments importants (scènes clef) que vous aurez pris soin de mettre en scène. La seule restriction de VOLUMM 4D réside dans le fait qu'il fabrique un nombre fixe d'images entre chacune de vos scènes clef; c'est donc à vous de maîtriser la vitesse.

La conception de l'animation se passe dans le modeleur V1. Une fois que votre scène est en place, il vous suffit de sélectionner "animer scène" dans le menu projet et la scène courante devient la première image clef de votre future animation. Vous pouvez directement attaquer la mise en place de votre deuxième scène clef en utilisant tous les outils du modeleur (fenêtres à poignées, modification du point de vue, etc...). Une fois la deuxième scène clef en place, vous sélectionnez simplement "ajouter scène" et vous continuez. Aussi immédiat que l'animation sous DPaint III, ce processus devrait plaire à beaucoup vu sa souplesse.

Une fois que le fichier animation est créé et sauvegardé, nous pouvons nous occuper du cas de V2 qui est chargé du rendu.

Doublecliquons sur l'icône V2 et, SHAZAM!, nous voilà face à l'écran de contrôle de la marmite infernale de VOLUMM 4D. D'ici nous pouvons régler la position de quatre lampes d'intensité fixe qui peuvent être positionnées jusqu'à 90 degrés par rapport au



Roadster dans le modeleur

VOUS RECHERCHEZ Bus+ VOUS OFFRE LE CHOIX ET LA FIABILITE DES GRANDES MARQUES

EXTENSIONS DE MEMOIRE A 2000

MICROBOTICS (2/8 MO) 8-UP DIP
peuplée 2MO 3.790 F
peuplée 4MO 5.490 F
peuplée 6MO 6.990 F
peuplée 8MO 8.490 F

IVS META4
peuplée OK N.C
peuplée 512K N.C
peuplée 1MO N.C
peuplée 2MO N.C
peuplée 4MO N.C

A 500

IVS META4/500
peuplée OK N.C
peuplée 512K N.C
peuplée 1MO N.C
peuplée 2MO N.C
peuplée 4MO N.C

MAST MINIMEGS
peuplée 512K (A) 3.230 F
peuplée 1MO (A) 3.500 F
peuplée 2MO (A) 4.400 F

TRILOGIC
Extension RAM 512K avec horloge, accumulateur, interrupteur 790 F.

IVS

TRUMPCARD
Carte contrôleur SCSI • Vitesse de transfert mesurée à plus de 400 KO/sec • Equipée de l'IVS SMARTBOOT Permet l'Autoboot à froid de tous les disques durs. • Logiciel de formatage en «checklist» Transforme la configuration en REVE

TRUMPCARD A2000
Carte contrôleur disque dur SCSI 1850 F.
Toutes les TRUMPCARDs sont livrées avec les ROMs Autoboot et l'utilitaire de configuration TC UTILS 1.3)
SYSTEMES CARTES DISQUE DUR SCSI TRUMPCARD
CARTE CONTROLEUR TRUMPCARD SCSI ET DISQUE DUR SCSI PREFORMATE
TRUMPCARD HC30 30 MO SEAGATE ST138N (40ms) 5.200 F.
TRUMPCARD HC40Q 40 MO QUANTUM PRODRIVE (19ms) 5.750 F.
TRUMPCARD HC48 48 MO SEAGATE ST157N (28ms) 5.750 F.
TRUMPCARD HC60 60 MO SEAGATE ST177N (28ms) N.C
TRUMPCARD HC80Q 80 MO QUANTUM PRODRIVE (19ms) 8.900 F.
TRUMPCQRD HC100Q 100 MO CONNER CP3100 (25ms) 10.900 F.
DISQUES DURS AMOVIBLES EXTERNES SYQUEST
INFINIT40S livré avec 2 cartouches 11.450 F.
DISQUES DURS AMOVIBLES INTERNE
INFINIT40/i livré avec 2 cartouches 10.400 F.
INFINIT40 DISK PACK (cartouche 40 MO amovible) 1.050 F.

TRUMPCARD 500
Carte contrôleur disque dur SCSI, avec boitier 2700 F.
Toutes les TRUMPCARDS sont livrées avec les ROMs AUTOBOOT et l'utilitaire de configuration TCUTILS 1.3
TRUMPCARD 500/20 20 MO SEAGATE ST135N (40ms) 4.990 F.
TRUMPCARD 500/30 30 MO SEAGATE ST138N (40ms) 5.900 F.
TRUMPCARD 500/40Q 40 MO QUANTUM PRODRIVE (19ms) 6.650 F.
TRUMPCARD 500/60 60 MO SEAGATE ST177N (28ms) N.C
TRUMPCARD 500/80Q 80 MO QUANTUM PRODRIVE (19ms) 9.900 F.
TRUMPCARD 500/100Q 100 MO CONNER CP3100 (25ms) 11.700 F.

NOUVEAU
NORDIC POWER DATA & ELECTRONICS (FREEZE-FRAME)
TIREZ LE MAXIMUM DE VOTRE AMIGA
Indispensable à tout programmeur (du débutant au chevronné)
La Cartouche FREEZE-FRAME
Simple à utiliser sur AMIGA A1000 - A500 - A2000
Toutes les fonctions sont en ROM
Rapide, la cartouche n'a pas besoin de soft supplémentaire
• Super programme de gel • Backup 2 lecteurs • Moniteur langage machine • Utilitaire graphique (Grabber) utilisable avec tous les modes graphiques. Sélection de 1 à 6 bitplanes
• Sound scanner pour recherche et écouter les échantillons de son • Training Mode (ralentir le jeu) • Slide Show intégré • Cheat mode (recherches de vies infinies)
LA CARTOUCHE QUE VOUS ATTENDIEZ ..... 875 F

UTILISEZ UN DISQUE DUR avec A-MAX !
IVS/A MAX (logiciel de configuration)
Formatez votre disque dur sous partition MAC/AMIGADOS et PC (sous AMIGA DOS) Bien sûr il vous faut la carte contrôleur TRUMPCARD !
IVS/A-MAX 780 F

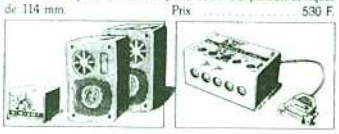
VOUS DIGITALISEZ, VOUS IMPRIMEZ ?
IVS vous offre la solution
PRINTERFACE est un second port parallèle (de sortie uniquement)
PRINTERFACE 1.050 F

TRILOGIC
AMIGA AUDIO DIGITIZER
CHOISISSEZ ENTRE LA VERSION
MONO OU STEREO
Les deux digitaliseurs (samplers) Amiga vous offrent le meilleur rapport qualité/prix
La fréquence et la dimension de l'échantillon sont déterminées simplement par le logiciel que vous utilisez. Fonctionne avec Audiomaster I & II, Perfect Sound, Future Sound, ProSound, Datel sampler et Sonix, etc... Livré avec câble de connection et « Sound Workshop », Disquette DP
AUDIODIGITIZER MONO 345 F.
AUDIODIGITIZER STEREO 495 F.

MINIAMP 5
Se compose d'un amplificateur 4 Watt par canal, est équipé d'une commande de réglage de volume. Il est livré complet avec câbles, alimentation et deux enceintes format bibliothèque, haute qualité, trois voies comprenant un tweeter, un squaker et un woofer.
Miniamp5 vous offre la qualité ultime dans le domaine de la mini hi fi, peut aussi être utilisé avec stéréo personnelle, cassetophone, claviers, etc... Prix 895 F.

MINIAMP 3
L'amplificateur compact stéréo 4 Watt par canal qui équipe le système Miniamp 5. Il est livré complet avec câbles et alimentation. Il fonctionne avec vos propres haut-parleurs d'impédance 4-32 Ohms ou la plupart des écouteurs. Prix 360 F.

MINIAMP 4
Ensemble comprenant le Miniamp 3 et deux haut parleurs coniques de 114 mm. Prix 530 F.



INTERFACE MIDI
INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000
Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus OUT de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur.
La souplesse de votre interface en est grandement augmentée.
Prix 510 F.

MOUSE MASTER (PRACTICAL SOLUTIONS)
Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga.
Il existe un moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit !
Prix 290 F.

SOURIS INFRA ROUGE (PRACTICAL SOLUTIONS)
La souris sans câble. A vous la liberté. Vous pouvez vous éloigner de votre Amiga et travailler à l'aise.
La souris la plus recherchée de France et d'ailleurs.
Prix 895 F.

CHANGE KICKSTART
Enfin il vous est possible de passer du Kickstart 1.2 au Kickstart 1.3 en utilisant un commutateur, permet d'avoir les Kickstart 1.2 et 1.3 installée dans votre ordinateur. Prix 390 F (sans ROM)

BOOT SELECTOR
Vous choisissez de booter à partir de DF0/DF1 ou DF0/DF2
Installation facile Prix 125 F

VOTRE A500 COMPATIBLE PC
AVEC L'EMULATEUR K.C.S. POWER BOARD • Cette carte s'installe à la place de la mémoire 512k. • Pas de «bidouille», votre garantie ne saute pas. • En mode Amiga le K.C.S. PC POWER BOARD vous offre 512k de RAM et 512k de RAM DISK
Disponible chez votre revendeur habituel.

TRILOGIC
• Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échantillons par seconde). • Des SUPER résultats avec CD AUDIO • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough). • Reste connecté même hors utilisation. • Livré avec câble, disquette. • En option adaptateur automatique d'impression. Prix 560 F

DISTRIBUTEURS
PARIS ET REGION PARISIENNE • A.M.I.E. (11e) • ATELIER NUMERIQUE (11e) • B.N.C. A2000 (13e) • RUN INFORMATIQUE (13e) • PHASE INFORMATIQUE (14e) • VIDEOSHOP (1er, 12e, 14e)
PROVINCE • (06) NICE ASCI INFORMATIQUE • (13) MARSEILLE A.M.I.E. INFOLOGS POINT IMAGE • (21) DIJON DIALOG INFORMATIQUE • (26) MONTELIMAR Ets.VILLARD • (35) RENNES MICRO C • (37) TOURS LEADER INFORMATIQUE • (64) BAYONNE B.A.B. MICRO • (67) STRASBOURG MICRO CENTER • (69) LYON Ets. GELAIN • (71) CHALONS S/SAONE ESPACE PROGICIEL

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC, départ Paris, paiement comptant • Base cours US$, Livre sterling au 01/01/90 • PORT métropole : Carte et Disques durs : 70 F. Autres produits : 30 F

BON DE COMMANDE BUS PLUS
A ENVOYEZ AVEC VOTRE REGLEMENT AMIGA.....
BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax 45 88 63 82
Je vous passe commande de :
QNT ARTICLE PRIX unit
NOM
ADRESSE
VILLE CODE POSTAL
FRAIS DE PORT
Date Signature
TOTAL
CHEQUE CCP Carte Bancaire expire à
Crédit CREG • Expédition colissimo dans toute la France

point de vue. Outre le fait que tout ceci ne permette pas une grande finesse d'éclairage, les réglages m'ont paru plutôt difficile à appréhender : on règle la position de chaque lampe sur une demi-sphère symbolisée par une surface rectangulaire ??! Enfin, ces réglages n'étant pas sauvegardés avec les images clefs, il est presque impossible d'obtenir deux fois de suite le même rendu.

Le calcul de l'animation peut s'opérer dans les principaux modes graphiques de l'Amiga : basse, médium et haute résolution ainsi qu'en HAM. Il est également possible de calculer des images du 1/16 d'image jusqu'à l'overscan.

On dispose de trois possibilités de rendu : fil de fer, polygone et pixel. Je n'ai rien à dire en ce qui concerne le fil de fer si ne n'est que cela ressemble effectivement à du fil de fer. Le rendu POLYGONE construit les objets par facettes et calcule relativement vite. Le mode pixel est sensé fournir un rendu lissé mais manque de finesse dans la création des dégradés.

La qualité du rendu n'a rien à voir avec ce que savent faire les ténors du ray tracing comme SILVER ou SCULPT dans leurs bons jours mais présente l'avantage de correspondre beaucoup plus à la durée de vie moyenne d'un être humain (jamais supérieur à 2 heures par image, selon le manual). Le rendu POLYGONE en facettes suffit largement pour se faire plaisir.

Tenue de route

VOLUMM 4D est disponible en deux versions : 68000 et 680x0. Vous l'aurez compris, la version X est destinée aux pilotes de machines à mips gavées de 68020 et 30. J'ai testé cette version rapide sur un A3001 GVP à 33Mhz et j'ai noté, sablier dans la patte, une accélération des calculs par un facteur 22 et une accélération du modeleur et de tout le reste par un facteur à vélo. La version 68000 m'a paru réfléchir longtemps pour faire de la 3D sans lancer de rayons mais l'homme qui souhaite refabriquer de l'espace et du temps doit s'armer de patience et de simplicité.

Conclusion

VOLUMM 4D permet une approche globale de l'animation 3D. Son rendu limité et l'imprécision de son modeleur le placent au dessous des gros packages de ray tracing actuels mais son interface évidente en fait le meilleur programme de "3D traditionnelle" dépassant largement DESIGN 3D ou VIDEOSCAPE. Tout le monde devrait trouver une bonne raison de l'utiliser soit pour sa simplicité de mise en oeuvre, soit pour l'aspect du résultat qu'il fournit.

J'ai aimé :

- le look général du produit (boite et logiciel)
- la documentation
- la méthode de sélection des objets
- la facilité déconcertante de création d'une animation
- le rendu POLYGONE
- le dongle baroque

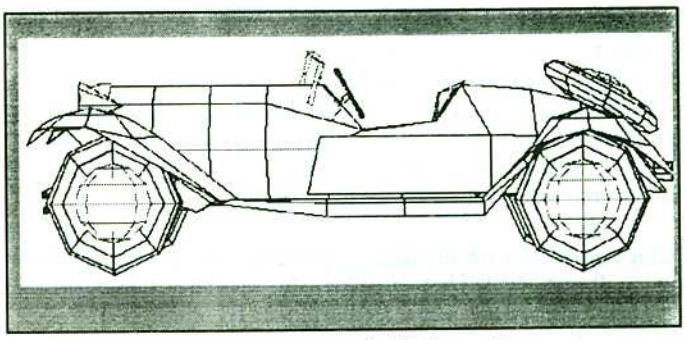
J'ai pas aimé

- le manque de précision du modeleur
- les réglages des sources lumineuses
- la qualité du rendu PIXEL

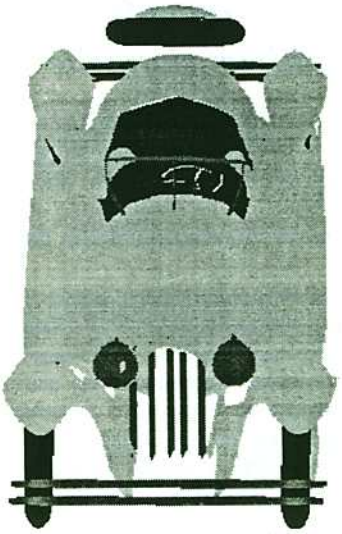
Prix 1850F y compris la livraison gratuite pendant un an de tous les upgrades et en particulier le mapping, l'interface ARexx, la sortie 16 millions de couleurs ainsi que la résolution 1280/512, qui sont les développements prévus par Volumm cette année. Volumm SARL, 30 r Pharaon, 31000 Toulouse. Tél 61-53-36-09. Démo (2 disquettes) disponible pour 40F.

EL YETi

prend du volume

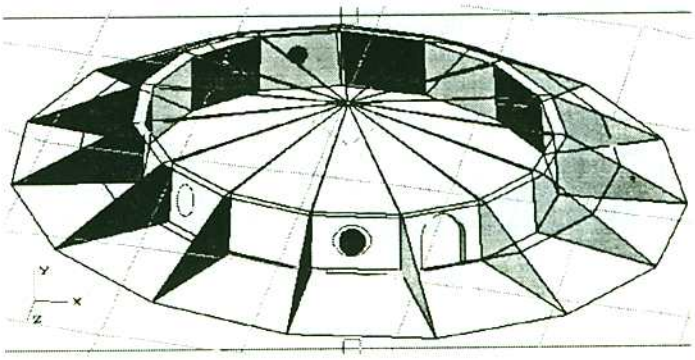


***Roadster** en rendu "Polygone"*



***Roadster** en rendu "Pixel"*

"..son interface évidente en fait le meilleur programme de "3D traditionnelle" dépassant largement DESIGN 3D ou VIDEOSCAPE..."

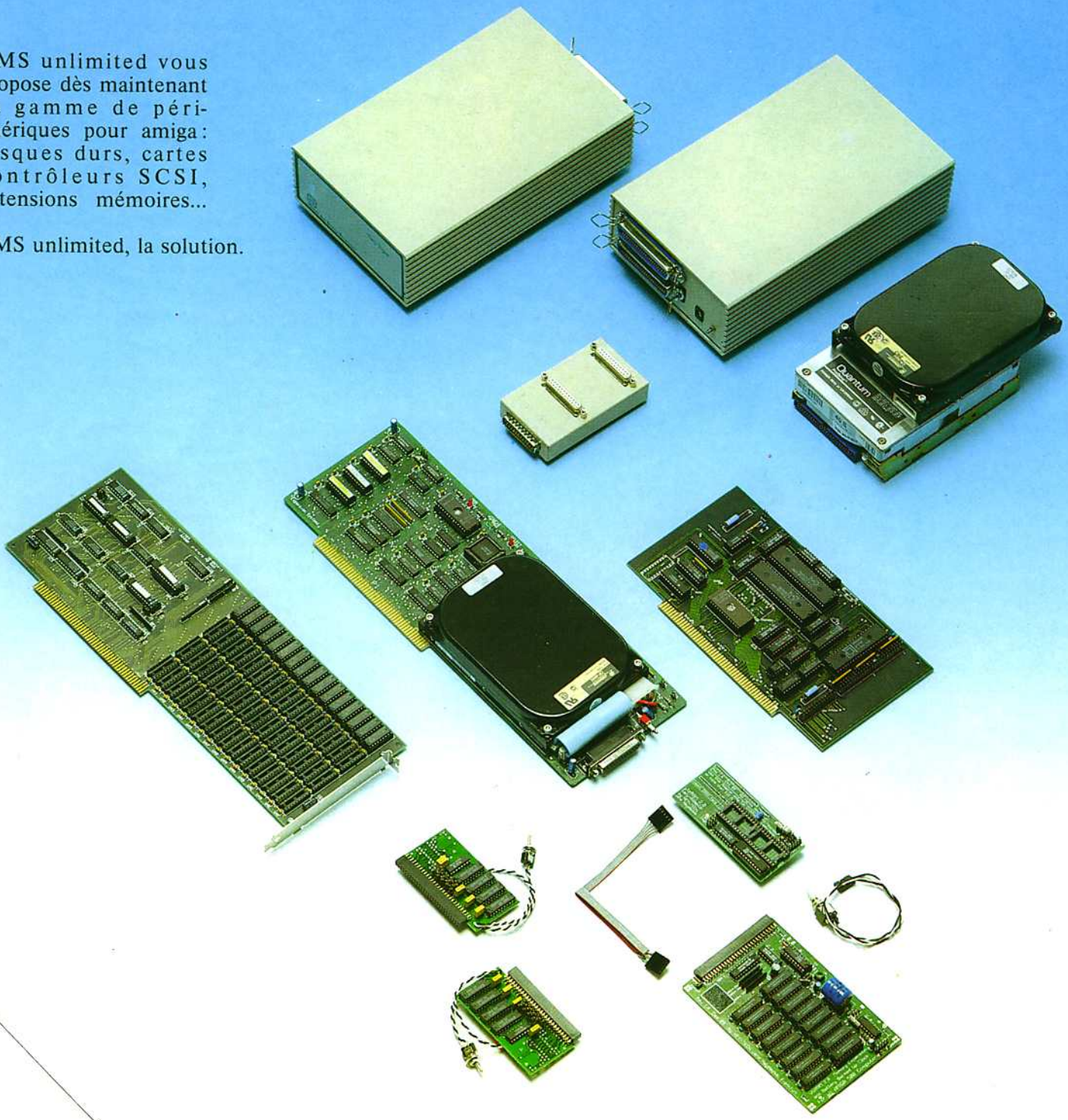


Quelques retouches avec DPaint et la maison d'Ed: est presque finie

CMS *plugs your dreams unlimited*

CMS unlimited vous propose dès maintenant sa gamme de périphériques pour amiga : disques durs, cartes contrôleurs SCSI, extensions mémoires...

CMS unlimited, la solution.



Bon de documentation
à renvoyer à : CMS unlimited
63, rue Victor Hugo
94701 Maisons-Alfort
Tél. : 48.93.96.79

Nom :
Adresse :
Tél. :
Prénom :

Les meilleurs performances enfin abordables.
Revendeurs, contactez-nous au 48.93.92.89

CMS
unlimited

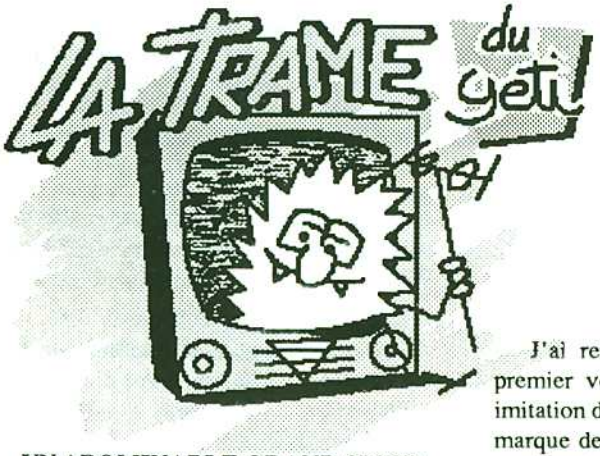
LES IMAGES DE CE DOCUMENT ONT ETE SCANNEES AVEC LE JX 100 DE SHARP ET LE LOGICIEL SCANLAB100 D'ASDG SUR UN AMIGA 2000 PUIS IMPRIMEES SUR LA CANON FP 510 AVEC LE LOGICIEL I.C.A.O 2.0.

CONSULTEZ VOTRE REVENDEUR

DISTRIBUTION ATELIER NUMERIQUE 16(1) 40 24 17 51 JOSE BARINAGA

NUMERIQUE

* moins de 10.000 francs HT (Scanner JX 100 & logiciel SCANLAB 100).



sicob, Ze DaHu, Van Gogh

UN ABOMINABLE GRAND SICOB PLEIN DE POILS

Cette année, j'avais deux bonnes raisons de combattre ma lutecophobie légendaire : le toujours sympathique spectacle de vos yeux émerveillés d'enfants incrédules lorsque je vous narrerai les péripéties de mon voyage mais aussi le fait que j'allais revoir un de mes vieux potes : Ze DaHu.

J'ai rencontré Ze DaHu lors de mon premier voyage en France. Il faisait une imitation de la tour de Pise pour une grande marque de pâtes fraîches lors d'animations commerciales dans les hypermarchés des Deux Sèvres. Je me surpris moi-même à brailler "Hee-Zeuh" qui signifie "saloperie de caddie qui roule pas droit" en tibétain ce qu'il interpréta pour une apostrophe. Affolé que quelqu'un l'ait reconnu sous son déguisement, il entreprit un demi-tour sur lui même et modifia accidentellement le précaire ordonnancement de son triangle de sustentation au point de se propulser à la verticale de mon paquet de 24 yaourts en promo fin de série. Par bonheur, son nez se coinça dans une rallonge électrique.

Si vous prenez la peine de regarder la belle photo de Ze DaHu prise par Frédéric BOULLIER avec son SCULPTamatic, vous noterez que la nature ne l'a pas gâté (vous noterez également qu'il ressemble à ces petits crétins de skateboarders qui envahissent les trottoirs et qui m'appellent Capitaine Caverne). Son père était alcoolique et sa mère buvait. Décidé à se venger, il envisagea de devenir riche mais y renonça parce qu'il ne courait pas assez vite. Finalement, il est artiste multitâche et j'espère qu'il se décidera à vous faire des articles dans ANIOUZ.

Nous nous retrouvâmes donc devant l'entrée du parc des expositions de Villepinte pour le GRAND SICOB 90. Ze DaHu venait juste de se faire agresser par un portillon automatique de RER. Il bondit de joie en me voyant et se foula quelques muscles.

Vous aviez reçu une invitation pour PARIGRAPH et vous n'y êtes pas allé? c'est pas grave parce qu'il n'y avait rien à voir hormis de la moquette. C'est un salon qui fait "flop".

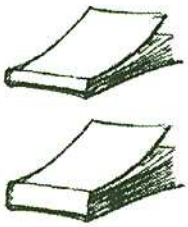
Le stand **COMMODORE** faisait enfin une bonne place à la 'miga. Outre le 3000 sur lequel nous nous sommes déjà longuement étendus sans pour autant en avoir épuisé les méandres, on pouvait voir des 'migas dans toutes les positions. **TF1**, la chaîne en béton, n'avait pas hésité à prêter un bout de régie BETA (trois scopes, un éditeur AMPEX et un matriceur du même métal) et un chef-monteur pour démontrer

adresser votre commande à l'
ATELIER NUMERIQUE
tel. (1) **40 24 17 51**
10, Av PARMENTIER
75011 PARIS
contact
François HUART

Illustrations,
Story board,
Logo,
Maquette,
Publicité,**
Book,
Courrier,
Cartes de visite,
etc...

**(voir page précédente, l'annonce de lancement du Scanner couleur JX 100 et de son Logiciel Scanlab 100, Imprimé avec la Canon FP 510 et le Logiciel I.C.A.O. 260 000 couleurs imprimables en 160 DPI : 1 pixel = 1 point imprimé).

Faîtes imprimer VOS images en utilisant les carnets de Bons DPI, le service d'impression par correspondance d' ATELIER NUMERIQUE. (La garantie d' une impression couleur de qualité professionelle sur Amiga.)



Le **petit** Carnet de **18 bons* 495** Fr TTC

Le **grand** Carnet de **96 bons* 2 400** Fr TTC

D P I IMPRIME TOUS VOS FICHIERS I F F

* *Exemple: Une image Haute Résolution à l'**échelle 1 = 1 BON** **échelle 2 = 2 BONS***

Sur l' imprimante CANON FP.510

- Le mémento pour optimiser vos impressions couleurs.
- Un Nuancier des 4 096 couleurs de l'Amiga OFFERT à la première commande d'un grand carnet ou de trois petits.
- Une formule de commande simple et détaillée.
- Des réductions sur des produits **ATELIER NUMERIQUE.**
- Des délais garantis
- La réexpédition de vos documents chez vous est Gratuite si votre commande est supérieure à 12 bons.

Un NUANCIER OFFERT aux 25 premières commandes

La validité des Bons est de une année.

vous nous envoyez vos **DISQUETTES** par la **POSTE**, nous vous les **IMPRIMONS !**

que l'Amiga, machine de gestion et de P.A.O, peut également être utilisée en vidéo par des gens sérieux. **TECSOFT IMAGES** présentait un système complet de borne interactive capable de filer des cauchemars aux hystériques qui persistent à se borner au MS-DOS : scrollings ultra-bawongas, animation de gros objets, ergonomie à la portée de Ze DaHu.... Si allah m'en laisse la force et le courage, je vous ferai une prose plus précise dans un prochain numéro.

Le stand **Satellite et Télévision** était garni de boîtiers magiques. Outre une grosse gamme de genlocks et de codeurs, SATV travaille sur deux projets pointus : un éditeur de montage pour Amiga capable de piloter la table d'effets Y/C MX-12 de PANASONIC et un procédé hautement folklorique pour avoir beaucoup de couleurs en haute résolution. Je n'ai que peu d'informations sur ce procédé mais il consiste en gros à travailler en parallèle sur deux 'migas. Un des deux produit une image dont la palette est basée sur 16 niveaux de gris, l'autre contenant les couleurs fondamentales. On se retrouve exactement dans le cas du signal Y/C ou l'un des 'migas produit la luminance et l'autre la chrominance. En mixant ces deux images, on obtient une palette de 16 couleurs disponibles en 16 niveaux. Sauvage, non ??

La section "*salons et spectacles en plein air*" de la branche "*communication directe*" de l'intrepide société **CIS** de Talence avait édifiée un stand cossu rehaussé de couleurs chatoyantes juste à côté de celui de COMMODORE. Outre les habituels grigris qui hantent régulièrement nos pages, CIS présentait un turbopropulseur GVP A3001 basé sur un 68030 à 50 MHz et la carte LIVE! dont je vous ai déjà un peu parlé. On a pu également voir Frédéric BOULLIER qui ne rate aucune occasion de se donner en spectacle.

L'actualité du soft graphique est particulièrement calme mais je suis en mesure de vous annoncer l'arrivée d'un utilitaire complémentaire à DIGI-PAINT de NEWTEK baptisé ***DIGI-MATE***. Ce bout de programme devrait offrir les mêmes possibilités d'animation que celles disponibles dans PHOTON PAINT 2.0. Des que ça touche le sol français, je vous teste ça.

J'ai pu lire dans le numéro de juin de l'excellent *AMAZING AMIGA* que le **TOASTER** de NEWTEK serait livré très prochainement avec un programme de titrage qui devrait a lui seul justifier l'achat de ce joujou génial. Livré d'origine avec une grosse bibliothèque de fontes, il est capable de scroll et de roll, d'une multitude d'effets de lettrage et de fonds avec une résolution point de 35 ns (équivalente à celle de la plupart des générateurs professionnels). NEWTEK présentait son grille pain lors de la dernière N.A.B ou il a, semble-t-il, traumatisé du monde. Et ça continue encore et encore, c'est que le début, d'accord, d'accord.....

LETTRES MAUDITES

Pour finir cette trame, j'ai décidé de vous offrir en exclusivité quelques unes des lettres maudites de la fameuse correspondance entre Vincent VAN GOGH et son frère Theo, les BOGDANOFF de la peinture à l'huile.

Mon cher Theo,
Bien que certain de ta plus profonde désapprobation, j'ai finalement acheté un Amiga 1000. Je ne supportais plus que GAUGUIN vienne me frimer la tête avec son ATARI. Bien que condamné à manger des rutabagas durant les six mois à venir pour rembourser cet usurier de GAUGUIN, je suis heureux car je sens que cette machine va enfin me permettre de dessiner proprement.

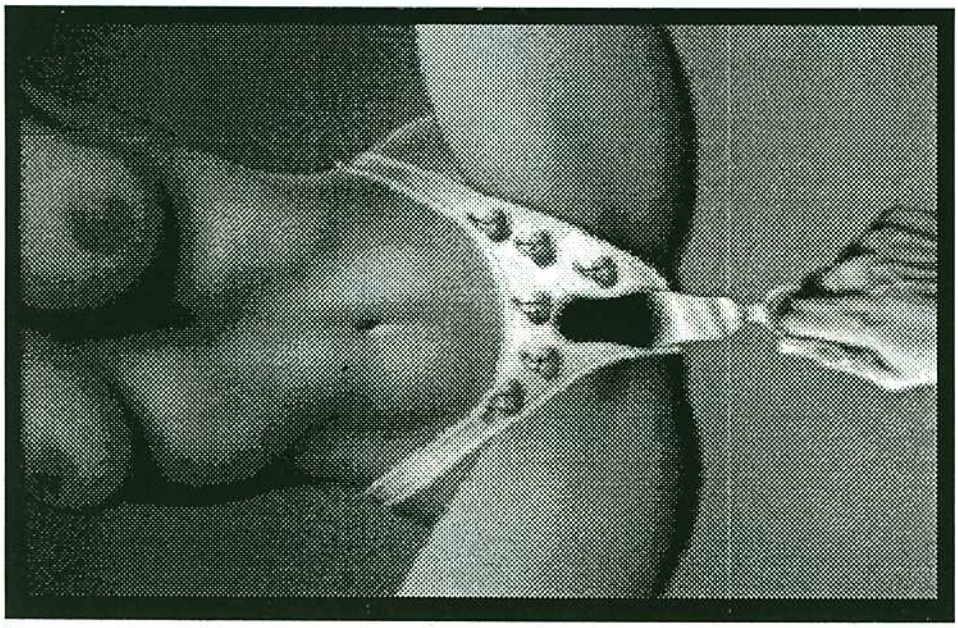
Mon cher Vincent,
Tu trouveras ci-joint un chèque de 100 sous qui devrait te permettre d'acheter la rallonge de 3 kilomètres qui semble te faire défaut pour tes tableaux en extérieur. Il y avait un virus SCA sur ton dernier paysage, fais gaffe.

Mon cher Theo,
Sous l'effet de l'absinthe, GAUGUIN et moi avons commencé à coder notre première MEGADEMO. J'ai peut-être un plan pour un DIGI-VIEW d'occasion. Demain, je repeinds le plafond.

Mon cher Vincent,
J'expose tes disquettes dans la galerie mais ce ne sont que gausseries et quolibets. Ton dernier "champ de blé" est plein de read/write errors et Cézanne a même dit que si tu avais 1 méga, tu pourrais faire de la haute résolution. Je suis malade et mon lavabo est bouché.

Mon cher Theo,
Bien que nous y soyons préparés l'un comme l'autre depuis des années, je suis très préoccupé par ton lavabo. Envoie-moi des sous car je suis obligé de réformater les vieilles disquettes de GAUGUIN..

EL YETi
fait de la désinformation



Cokex
Dessin HAM de la disquette Technoir-3.O On y trouve aussi un logiciel de création de poésie (en anglais), SeasonInRAM
Les disquettes de la série vidéo-littéraire madeincalifornie ***Technoir*** *sont disponibles (contre 1 disquette et 1 enveloppe timbrée chez*
Alain Bourgery,
6 rue de la Ronde Couture
08000 Charleville-Mezières

A2024 -

Le nouveau moniteur haute résolution de Commodore

Un des seuls désavantages d'un Amiga est le mode entrelacé qui tremble désagréablement. Pour palier à cet inconvénient il y a trois solutions:

- *L'écran à haute rémanence, option peu satisfaisante;*
- *La paire carte Flicker Fixer et moniteur multisyncro, option chère mais très performante si l'on excepte les dernières lignes de l'écran non affichées;*
- *Et depuis peu le A2024, nouveau moniteur monochrome haute résolution proposé par Commodore et testé ici par Patrick.*

(Ed: j'en ajoute un quatrième: le système 2.0 du Workbench et le circuit Super Denise qui proposent un mode Productivity non-entrelacé de 640x400 NTSC. C'est presque l'équivalent de nos écrans entrelacés actuels mais limité à quatre couleurs et nécessitant un moniteur multisync ou VGA . Mais combien coutera le Super Denise - voir les ruminations de PhilEd: sur la page Courrier)

Le A2024 est un moniteur 14 pouces ayant un Flicker Fixer incorporé. Le système d'affichage et les librairies qui permettent le mode haute résolution rappellent le moniteur 19" **Viking**. L'avantage du A2024 sur le Viking est son prix cinq fois inférieur. Sa facilité de mise en place tranche singulièrement avec les autres innovations de Commodore.

Sur sa face avant, aucun bouton de réglage. Ils sont situés sous le devant de l'appareil. L'interrupteur est aussi sous le moniteur, sur le côté droit. Très mal placé pour peu qu'un livre ou un paquet de disquettes traîna par là. Sur l'arrière, trois boutons: Un pour la syncro, un pour la taille de l'écran et un pour la finesse du pixel. L'écran est plat (vraiment plat). Le mode d'emploi est multilangues dont le français. Une disquette est fournie permettant d'utiliser directement le mode HR.

Qu'apporte t-il? Une image stable, même avec un écran entrelacé. Et en prime un mode haute résolution. Un écran de 1008 par 1024 pixels en deux ou quatre tons de gris.

Pour l'utiliser comme simple écran, pas de problème, vous le branchez et le tour est joué. Pour s'en servir comme écran HR, c'est nettement plus compliqué pour peu que vous possédiez un disque dur. En attendant le **WB 2.0**, il faudra installer trois nouvelles librairies et deux programmes ainsi que de nouvelles préférences. Ceci fait, une légère modification de la *Startup-sequence* vous permettra de choisir si oui ou non vous voulez le mode HR.

Admettons que oui! Vous voilà avec un écran où tout est quatre fois plus petit que si vous aviez un écran 640/256. Très très très difficilement lisible voire impossible à utiliser avec du texte. Mais alors, pourquoi avoir fait un tel moniteur? Pour utiliser certains logiciels, pardis.

Lesquels? *Hooo* il n'y en a pas tellement, mais ceux qui peuvent se servir de cet écran apportent quelques avantages intéressants. ***Professional Page***, le logiciel de mise en page (desquetop publichaing disent les anglophones) lui, profite pleinement de cet écran. Si vous connaissez ce programme, sachez qu'en magnification 100%, la même quantité d'informations est affichée que lors d'un zoom de 200%, mais avec beaucoup plus de finesse.

Professional Draw, lui aussi, apporte ce confort. En dehors de ces deux programmes, il y a aussi ***Excellence***, qui ouvre un écran HR pour peu que les librairies ad hoc soient présentes en ram. Mais là, je déconseille. Les lettres ont une hauteur maximum de 1,5 millimètre pour une police de 9 points. Si vous aimez taper du texte avec une loupe pour lire l'écran...

Il y a aussi ***A-Max*** l'émulateur MAC (intoche) qui peut ouvrir en mode HR. D'ailleurs, il a au démarrage une option A2024. Quand ça marche c'est beau... Car si votre machine n'ouvre pas en NTSC, format vidéo Américain différent du standard PAL, la fréquence ne sera pas la bonne et votre écran A2024 sera impossible à ouvrir. Il paraît qu'il est possible par soft de forcer l'Amiga à s'ouvrir en NTSC. J'ai pas trouvé *OOuiiiiiin!* L'avantage, est le même qu'avec l'Amiga, c'est un écran destiné au DAO et à la PAO car le traitement de texte avec cet écran cela tient de la gageure... ou de l'exploit!

Résumons ses avantages...

1 son prix. 4490FF HT, 990SFR; 2 le Flicker Fixer incorporé; 3 le mode haute résolution; 4 son écran plat.

Ses désavantages...

1 lettres trop petites pour le texte en mode HR; 2 écran trop petit pour le mode HR; 3 pas assez de tons de gris pour le dessin (même vectoriel); 4 incompatibilité avec A-Max en PAL; 5 incompatibilité avec les cartes Hurricane (conflit avec le programme de configuration de ces cartes).

Patrick Conconi

3617 HOTLINE

MISE EN SERVICE
LE 5 JUIN 1990

VOUS AVEZ UN AMIGA
OU UN PC

VOUS AVEZ DES PROBLEMES
D'UTILISATION
VOUS DESIREZ DES CONSEILS
DE CHOIX EN LOGICIELS ET
PERIPHERIQUES
LE "DOS" VOUS POSE DES ENIGMES
VOUS DESIREZ EN SAVOIR PLUS
ETC...
SUR MINITEL (OU EMULATEUR)

TAPEZ 3617 + HOTLINE

POSEZ VOTRE QUESTION
VOTRE REPONSE EN 24Heures
Venez dévouvrir HOTLINE
****

3617 HOTLINE
3617 HOTLINE

MINI-TESTS

Freeze Frame de Nordic Power

ROMEO RAPIDO

*Nostalgiques du C64 et de sa fameuse **Power Cartridge**, voici le **FREEZE FRAME** de Nordic Power, une cartouche pour l'Amiga qui offre une multitude de possibilités.*

Tout d'abord c'est un des rares produits qui peut être connecté indifféremment sur un 500 ou un 1000 ou encore être enfichée sur le slot CPU d'un 2000.

Ce que l'on remarque en premier, ce sont le petit bouton rouge et un petit potentiomètre. Ce dernier permet de ralentir l'Amiga en générant des signaux Halt sur le 68000 comme le Brake (testé le mois dernier). Le petit bouton quant à lui permet de "rentrer" dans la cartouche.

Tout d'abord la connection; pas de problème majeur, ci ce n'est que la cartouche a tendance à soulever légèrement le 500 mais comme les fabricants ont pensé à tout ils fournissent des petits pieds autocollants à coller sous les patins du 500 qui rétablissent l'équilibre.

On allume le 500, une pression sur le bitonio rouge et hop on a droit au message de bienvenue de la cartouche, puis retour à la main du WorkBench. Je prends un jeu au hasard, il s'agit de ***Stunt Car Racer***, et c'est parti pour un tour. Pendant un superbe vol plané, crack, une pression sur le bouton rouge et tout est figé. On peut alors sauvegarder la mémoire dans un fichier Amigados, ce qui permet éventuellement d'aller y rechercher des données graphiques et sonores plus tard.

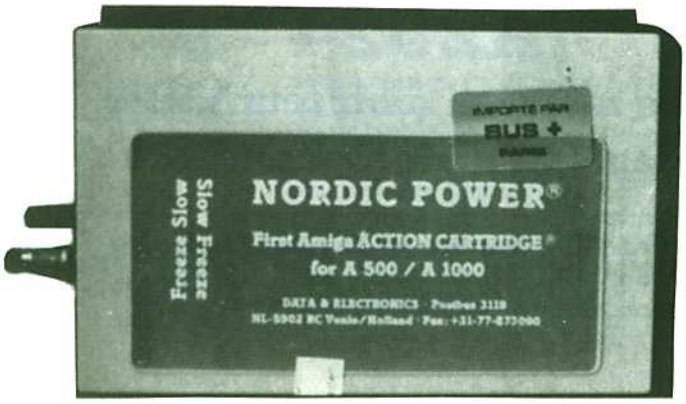
Mais il est aussi possible de rechercher des graphismes et des sons et bien sûr de les sauvegarder en IFF. Un menu utilitaire permet même de formater les disquettes avant de faire les sauvegardes. Il intègre aussi en rom un copieur que je n'ai pas testé.

En plus de toutes ces possibilités vous disposez d'un moniteur qui permet de dumper les registres 68000 mais aussi les registres des célèbres 8520 et des Custom Chips, même ceux qui ne sont accessibles qu'en écriture et cela grâce à un hardware spécial situé au coeur de la cartouche. Bien entendu, le moniteur comporte aussi un dump mémoire et un désassembleur réassembleur avec possibilité de sauvegarder et de recharger certaines parties de la mémoire. Dommage qu'il manque les points d'arrêt et la possibilité d'exécuter le code pas à pas, sinon c'était parfait. Peut-être dans une prochaine version de la Rom?

Egalement en prime, la possibilité de modifier les programmes en mémoire pour obtenir des vies illimitées, et ceci par une simple pression sur les touches de fonction. Le plus beau dans tout cela c'est que lorsque vous appuyez sur F7 le programme reprend son exécution comme si de rien n'était dans la plupart des cas, du moins pour les programmes "propres" En effet les tests effectués sur certaines démos n'ont pas été concluants du point de vue du redémarrage.

Un produit intéressant et aux possibilités multiples qui n'a pas encore de concurrents en France. L'essayer c'est l'adopter si j'en juge par l'effet produit sur la plupart de mes camarades, y compris EL YETi, qui à cru un instant qu'il sagissait d'un harmonica *Tupperware* (TM).

Le FREEZE FRAME est distribué par BUS PLUS au prix de 875 F.



Freeze Frame

AmigaTosh de MAST

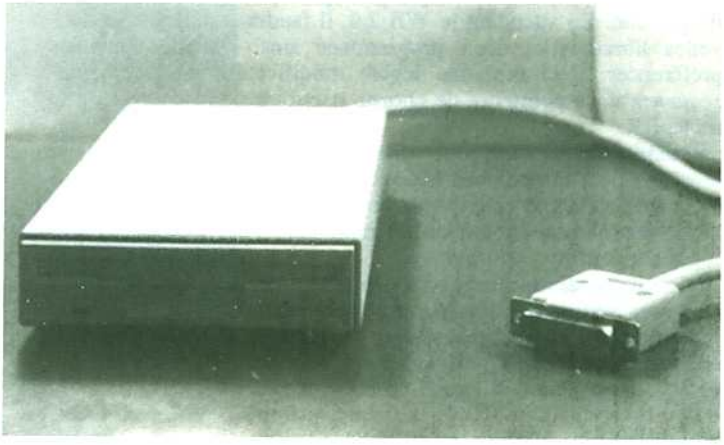
Ce drive se présente comme un drive externe Amiga (voir photo) à deux détails prés : pas de bouton d'éjection manuel de la disquette sur la face avant (le Mac auto-eject la disquette sous contrôle logiciel), et un connecteur 19 broches au lieu de 23. En fait il s'agit d'un vrai drive compatible Mac et il est donc possible de le brancher directement sur un Mac... un détail intéressant pour ceux qui ont les deux types d'ordinateurs.

A-Max et Mac-2-Dos sont les seuls programmes Amiga permettant d'utiliser ce type de drive, et tous deux sont fournis avec une interface hardware qui permet la connection sur l'Amiga. A noter au passage que l'interface de Mac-2-Dos est incompatible avec A-MAX.

Dans les deux cas, les tests ont été concluants et l'AmigaTosh a bien fait son boulot en permettant de transférer des programmes Mac vers l'Amiga et vice-versa (Mac-2-Dos) et d'utiliser des programmes Mac sur Amiga (A-Max).

Mac-2-Dos est fourni avec un driver qui permet d'utiliser le drive Mac comme un drive Amiga. Il suffit de Mounter le drive, comme un disque dur, puis on peut insérer une disquette Amiga sur laquelle on peut lire et écrire. Un dernier détail: il est particulièrement agréable d'entendre le bruit du moteur qui expulse la disquette du drive dans un doux feulement. Deuxième avantage de l'AmigaTosh, vous n'aurez pas besoin d'aller vous compromettre chez un revendeur Apple pour acheter un drive Mac. Je rappelle l'adresse pour ceux qui seraient intéressés :

Bus Plus 41 rue Barrault 75013 Paris. Tel :(1) 45 80 05 66. Prix 2030F.



AmigaTosh

Présentation de: *Brain Wave*

***Pierre Ardichvili**: Tout a commencé par une escarmouche. En présentant une disquette UGA, j'avais émis un commentaire dubitatif sur l'affirmation de l'auteur de l'anti-virus **Kill 'em All**, selon laquelle cet antivirus serait capable de détecter tout virus passé, présent et à venir... La réponse n'a pas tardé sous la forme d'une lettre de Philippe Grussenmeyer, collègue de l'auteur, et membre du groupe **Brain Wave**, puis d'un échange sur **DEEP**. L'idée m'est alors venue de proposer à Philippe de présenter son groupe et ses activités; le mieux est tout simplement de lui laisser la parole:*

" Nous allons découvrir ensemble (et en exclusivité mondiale) le groupe **Brain Wave**. Malgré le nom anglais, il s'agit bien d'un groupe entièrement français. "-Mais alors, pourquoi avoir choisi un nom anglais?", me demandez-vous dans un élan de curiosité. Eh bien tout simplement parce que notre groupe possède une dimension internationale. On pourrait traduire *Brain Wave* par "*vague de cerveaux*"(1) mais la traduction littérale n'est pas la meilleure...

"Ce groupe, fondé en novembre 1989, est actuellement composé de cinq programmeurs (surtout assembleur), deux musiciens (sur *Soundtracker* (en fait plutôt *Noisetracker*, plus souple d'emploi)) et trois graphistes. Nous combinons parfois plusieurs activités à la fois.

"Que faisons-nous? Nous avons d'ores et déjà sorti trois démos, une quatrième ne saurait tarder. Par ailleurs, nous avons aussi produit une disquette de musique. En utilitaires, notre groupe est à l'origine de ***Kill'em All***, un excellent tueur de virus, à réserver aux utilisateurs non-débutants toutefois. Un file-requester et d'autres utilitaires verront bientôt le jour. Une mégadémo est en préparation et devrait voir le jour avant juillet 1990.

"Mais comme Brain Wave est très diversifié, nous travaillons aussi sur trois autres jeux. A ce point précis, je tiens à signaler que toutes nos productions sont entièrement orientées domaine public et que nous n'en tirons aucun profit sinon la satisfaction d'aider tous les possesseurs d'Amiga!

"Premier jeu, un shoot'em up avec scrolling parallaxe. Deuxième jeu: ***Pavillon Noir***, qui sera un jeu mélangeant le jeu de rôle et la stratégie. Entierement à la souris et assorti de nombreux graphismes. Ce sera une quête de longue haleine (à déconseiller aux fanas du *shoot'em up*!). Sortie prévue avant 1991(!) (c'est du travail, vous savez!). Troisième jeu, (the last but not the least !), un superbe clone de *Boulder Dash* avec (théoriquement) un éditeur de tableaux intégré. Voilà, ces jeux, sans avoir la prétention de rivaliser avec des programmes commerciaux (quoique parfois...), seront de bonne qualité pour du domaine public.

"Je pense avoir à peu pres tout dit à propos de Brain Wave. Si vous êtes intéressé par nos productions, laissez un message en bal AMIGAPHIL sur DEEP."

Philippe Grussenmeyer.

(1)P.A: On pourrait aussi traduire BRAIN WAVE par "Les Ondes du Cerveau".

Le coin des Mégadémos

Et bien mesdames et messieurs, bonsoir! Je suis heureux de relancer cette merveilleuse rubrique de notre journal adoré...En effet, je me suis rendu compte qu'Emeric avait abandonné et je ne peux pas me passer des dernières mégademos alors me voili, me voilà!...

Avant tout, je vais me présenter à vous, chers lecteurs!...Eric, j'ai maintenant euh...19 ans et je suis, tout comme vous, un fan d'Amiga (que je possède depuis presque 3 ans!)...Ebloui par les possibilités de notre machine, je ne peux m'arrêter de collectionner démos et mégadémos (je ne peux même plus les compter!) et je voudrais vous faire partager (enfin, pas trop quand même!) mes joies et mes peines à booter tout ces disks!...

C'est pourquoi, je vais, aujourd'hui, vous présenter une des dernières meg (mois de mars) que j'ai reçu: La DRAGONS MEGADEMO !!...En effet, voici une production française (Si! Si! J'insiste!) qui mérite d'être remarquée!...Bon, et bien bootons...

C'est dès l'insertion du disk, que s'inscrit une petite présentation (Fonts blanches sur background bleu) puis...Le loader nous apparait avec un logo DRAGONS (pas mal le logo!), un piccy sympa de dragon qui crache du feu (piccy=dessin), un scrolly (scrolly=scrolltext) avec des changements de couleurs via le copper, et un petit message en bas indiquant la démo en loading et eh decrunching...Ah oui, j'oubliais, le tout étant sous un fond musical composé par Sebastian LENTFERT...

Puis, voilà qu'arrive la première, non pas surprise party, mais démo. Ainsi LOVELY RASTERS (c'est le nom de la démo hein!?) se présente sous la forme de divers effets copper (excellents les effets!), un scrolly racontant la petite histoire de Dragons, avec en prime une très bonne musique (style house) de Moby (ou fred). C'est joli, c'est beau, c'est bien travaillé, ça donne quoi!...

Bon, aller, on clique... CLICK!... Loader...Ah cette fois, c'est ARTIFICIAL démo! Vi, une ancienne démo de notre cher C64, recodée sur'miga...En fait, pour ceux qui ne connaissent pas, c'est une anim Vector-balls (j'ai pas compté les balls!) en 8 couleurs (d'après ce que j'ai compris!?) qui, il faut bien le dire, n'est pas excellente! (je sens que je vais me faire des ennemis!), par contre, la music donne...donne...donne! Et oui, c'est encore du Moby!...Sinon, il y a un logo qui zigzagotte(c'est un mot à moi ça!) et un petit scrolly racontant les aventures de cette démo... Bon...CLICK!

Alors là!...c'est du beau boulot! C'est MULTI SCROLL démo...Tout commence par un fond étoilé(sans plus!) avec une zizique excellente de ce cher Moby(Encore lui!) puis un petit scrolly (avec des fonts superbes!) qui va devenir un Multi scrolly (écrit par chacun des membres du groupe) comme dans la DEATHSTAR meg...C'est simple, c'est beau, c'est DRAGONS!...CLICK!

Nous arrivons maintenant à SURPRISE démo: C'est encore de l'animation copper, avec un scrolly, et une superbe zique de qui?...De Moby voyons! ..Finalement, c'est un méga-scrolly (toute la hauteur de l'écran) avec en fond des anims copper!..

Et voici le Top (à mon avis!) UNLIMITED BOBS! En effet, tous les coders tentaient de battre le record de bobs à l'écran! 300...400...600...800...Et puis, arrivait DRAGONS (bravo CORSAIR et MISTER VIDEO!)...La démo s'annonce sous la forme d'un Trainer(vous connaissez non?) avec quelques options...puis la démo elle-même demarre avec 10 possibilités d'anim, des bobs à l'infini(et oui!) et une musique sympa (THE FORCE de Cuitad et Hayat reprise par S.LENTFERT)...Encore Bravo!... CLICK!

Puis, Snif!...THE END démo... Vi, c'est fini (enfin presque!)... Cette dernière se présente sous 2 dessins (Zolis les dessins!) qui scrollent verticalement avec un scrolly semi-transparent pour les credits et les greetings...Le tout avec une musique de Jean-michel JARRE! Argh! Non, de Moby biensur!...CLICK!...Ben, ça marche pas!... CHLING!(c'est un reset ça!)...Ah!... Non, je ne dirais pas ce qu'il y a! na! Vous le découvrirez vous même!

Et bien oui, c'était un ZZZzzzoli spectacle de DRAGONS (CORSAIR, MISTER VIDEO, MEGABLAST, FOXY et MOBY!) qu'il faut féliciter! Bravo! Clap! Clap! Enfin des français qui se réveillent (il y en a d'autres!) alors si vous voulez m'envoyer vos productions (ou celles des autres) ou bien si vous désirez recevoir cette meg (envoyez 1 disk avec timbres) voici mon adresse:

BOISSON ERIC, BP 2565, 69002 Lyon

Pour infos: Les bobs illimited existaient déjà sur Atari ST(mais non né vous fachez pas!), je crois que c'était codé par les PENDRAGONS(encore des français! yeah!).

De plus, si vous appréciez tout comme moi, les ziziques de Moby, sachez qu'il compose aussi pour IMPACT Inc.(voir musicdisk et démos). Enfin, je vous annonce que d'autres groupes français préparent eux aussi, des mégadémos!...Des noms! Des noms!... Suite au prochain épisode!...

Pixound, Hyperchord, et enfin le son 16 bits...

Quand l'actualité se fait grosse, l'intro se fait petite. (Proverbe Serbocroate)

Pixound

On commence tout de suite avec Pixound, d'Hologramophone Research, qui transcrit n'importe quel écran en une musique, jouée sur les 4 canaux internes, ou bien sur un synthétiseur MIDI. Pour cela, chaque pixel de l'image va être analysé et conditionnera un accord précis, selon ses composantes rouge, verte et bleue. On peut laisser le logiciel créer lui-même une image à base de fractals, cercles concentriques, boîtes etc... ou bien charger directement une image au format IFF.

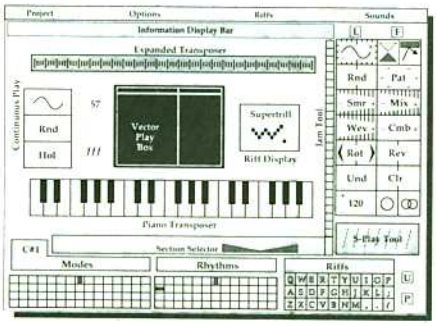
Le type d'analyse, pixel par pixel, est bien trop sommaire à mon goût pour pouvoir traiter un dessin, et il faudrait pratiquement un algorithme de reconnaissance des formes, de façon à pouvoir distinguer les taches d'une même couleur etc... Si charger une image au hasard pour tester sa musicalité est donc amusant au début, cela devient vite lassant car souvent cacophonique, et ne justifie pas de débourser $99 (prix conseillé de Pixound aux USA). Par contre, il est beaucoup plus intéressant de créer de toute pièce une mélodie sous... Deluxe Paint III en prenant garde aux couleurs et aux motifs utilisés. Une fois l'image réalisée, il ne reste plus qu'à expérimenter sous Pixound en changeant les configurations Midi, l'orchestration, l'harmonie etc.... La mélodie est créée soit en déplacant la souris sur l'écran, soit en laissant un bob (qui peut être une brosse définie par l'utilisateur) parcourir de façon régulière ou aléatoire l'écran. On peut aussi définir des rythmes de façon à laisser notre bob musicien plus ou moins longtemps à la même position.

Les possibilités sont immenses et on pourrait même imaginer par exemple un jeu pour enfant, où l'on devrait déplacer un petit bonhomme (le bob redéfini) à l'interieur d'un labyrinthe noir particulièrement étroit et entouré de murs multicolores. L'enfant devrait alors déplacer le bonhomme d'un bout à l'autre de l'écran sans jamais toucher les murs. Tant qu'il serait dans le couloir noir, rien ne se passerait, les composantes RGB d'un pixel noir étant toutes à 0, mais dès qu'il effleurerait un mur un accord correspondant à sa couleur résonnerait dans le labyrinthe. On pourrait même associer une couleur à la porte de sortie qui lancerait, dès qu'on l'atteint, un échantillon du style 'Bravo, tu as gagné!'. J'arrête mes élucubrations.

Dans la version que je possède, certaines options ne sont pas encore implémentées, mais s'annoncent très intéressantes, comme la possibilité de gérer les cycles de couleurs ou encore de sauvegarder une séquence d'événements musicaux, soit au format utilisé par KCS en mode MIDI, soit au format SMUS en mode Amiga. Pixound est le plus complet des logiciels de ce style. Bien qu'on puisse obtenir un résultat au bout de 5 minutes, il me semble nécessaire de s'investir un peu plus pour pénétrer ce nouveau monde et en entrevoir toutes les possibilités.

Hyperchord

Hologramophone Research nous annonce aussi la sortie d'Hyperchord, un séquenceur assez original, fonctionnant à la fois sous MIDI et avec les sons internes de l'Amiga. En effet, Hyperchord est présenté comme un *dynamic riff sequencer*. Mais qu'est-ce donc que cela?



Le concept à la base de ce programme est que toute oeuvre musicale est composée à partir de courtes séquences (*riffs*) qui sont ensuite altérées par des transpositions, des variations de rythme etc... pour aboutir à une composition plus conséquente. Hyperchord vous permet donc de créer des séquences de 40 notes au maximum et ensuite de les manipuler à votre guise à l'aide de fonctions telles que *Smear, Rotate, Weave, Reverse, Mix...*, et cela même en temps réel si vous le désirez, c'est à dire de façon dynamique. Voilà pour l'explication du terme dynamic riff sequencer.

Il faut ajouter à cela que Hyperchord est accompagné de 3 utilitaires. **Mode Maker** permet de pré-définir 60 harmonisations, et leur représentation à l'écran par des cercles concentriques, des tuyaux d'orgues etc.. la couleur évoluant suivant les relations tonales entre les notes. **Rythm Maker**, quant à lui, permet de définir 39 rythmes personnels. Enfin **Holistic Window** propose une visualisation en 3 dimensions de la musique. Hyperchord s'annonce comme un formidable et j'espère que nous pourrons vous en présenter un test complet d'ici peu. Il est actuellement disponible aux USA pour $159.

Musique à Bâle

Comme vous le savez sans doute, du 10 au 12 mai derniers avait lieu l'AmiExpo de Bâle. A cette occasion plusieurs nouveautés dans le domaine musical ont été présentées. Tout d'abord pour compléter le panorama du moi dernier, 2 nouveaux digitaliseurs (ou tout du moins méconnus):

Kupke Computertechnik présentait le **Golem Sound II**: assez imposant dans une boite metallique d'excellente finition, il est stéréo, et accepte une entrée par Din ou Cinch. Il dispose d'un potentiomètre permettant le réglage du gain en entrée et d'un vumètre composé de huits leds alignées. Il était proposé à 189 DM sans logiciel, car compatible avec tous les standards du genre. Il existe tout de même un programme, nommé Golem Sound Machine et vendu séparément pour 149 DM mais il n'offre aucune particularité intéressante. L'ensemble digitaliseur plus logiciel vous coutera quant à lui 299 DM.

Deluxe Sound d'Haguenau Computer est aussi un digitaliseur 8 bits, présenté en ce qui le concerne comme un produit haut de gamme, dont il a d'ailleurs l'apparence. L'entrée du signal se fait par une prise Cinch, et ce digitaliseur dispose lui aussi d'un bouton de réglage du gain. Le logiciel semble trés bien fait, grâce en particulier à des options telles que la modulation (AM et FM), le filtrage digital, une analyse du spectre et un direct-to-disk impressionant. Cette dernière option permet en effet de sauvegarder les données sur disquette lors de l'échantillonnage et ainsi de ne pas être limité par la mémoire disponible. On peut aller jusqu'à 255 disquettes! A 880 Ko la disquette, il y a de quoi enregistrer plusieurs heures! Evidemment on peut rejouer le tout, et même mettre une image de présentation. Attention toutefois au grille-pain intensif...

Chez Intelligent Memory un espace était consacré à **TFMX**, un SoundTracker particulièrement réussi dont je vous ai déjà parlé. La pré-version de **TFMX II** était présentée par l'auteur lui-même.

Bars & Pipes

Mais à l'AmiExpo de Bâle, le stand le plus intéressant pour les fans de musique était sûrement celui de Microtron où Todor Fay et Melissa Jordan Grey présentaient leur séquenceur **Bars & Pipes** (dont vous avez déjà eu un pré-test et qui devrait être bientôt traduit en français), ainsi que les premiers modules pour ce logiciel de musique orientée-objet:

Amigophone: c'est un kit permettant d'utiliser Bars & Pipes avec les sons internes de l'Amiga. De nombreux paramètres pour les échantillons sont définissables, comme par exemple le nombre d'octaves, la vitesse et la profondeur du vibrato, le pitch bend etc.... 2 disquettes pleines d'échantillons sont fournies. Si le contenu de la disquette d'instruments classiques est sans surprise il n'en va pas de même pour la seconde où les noms parlent d'eux même: WetPokeInTheEye, Faulty Plumbing, Falling Piano, Perrier (!?)... Tous ces échantillons sont d'excellente facture. Restons dans les factures avec le prix de ce module: 89 DM.

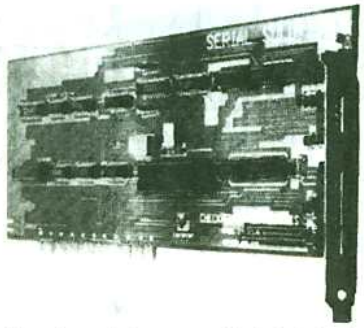
MusicBox A: au programme, 17 nouveaux outils et 1 accessoire, True Color, qui vous permet de changer les couleurs du programme Bars & Pipes. Mais revenons aux outils: de quoi réjouir nos plombiers en herbe, de quoi compter et filtrer certains évenements Midi, les convertir automatiquement en un autre type d'évenements, interfacer Bars & Pipes avec ARexx, faire des glissandi (diatoniques, pentatoniques, chromatiques...), des arpèges etc... pour le même prix que le précédent module: 89 DM.

Au catalogue de Microtron figurent également des disquettes de séquences provenant de la société anglaise **Digital Music Archives** (l'équivalent de notre Midimix national). Pour l'instant limité à la musique classique, le catalogue Microtron propose plusieurs compositions de Bach, Beethoven, Mozart, et Händel. Ces disquettes sont disponibles soit au format standard MidiFile, soit au standard Bars & Pipes.

Tout cela était présenté sur le stand Microtron, le programme tournant sur un Amiga 2000 relié via Midi à la dernière usine à gaz made in Yamaha, le SY 77. A l'intérieur du 2000 se trouvait The Serial Solution. Tiens, qu'est-ce que c'est?

The Serial Solution

Lors de l'AmiExpo de Washington du mois de Mars, Blue Ribbon Bakery et Checkpoint Technologies ont annoncé la première configuration musicale professionnelle à 32 canaux Midi pour Amiga, Blue Ribbon Bakery apportant la partie software avec **Bars & Pipes** et Checkpoint Technologies la partie hardware avec **The Serial Solution**. Il s'agit d'une carte interne pour Amiga 2000 qui vous offre deux connecteurs série en plus de celui d'origine. Le premier port série est identique à celui de l'Amiga, alors que le second n'a que 9 broches, comme sur un AT, au lieu des 25 que nous connaissons. Un adaptateur en option permet de transformer ce dernier en un second connecteur à 25 broches. En plus d'une interface Midi sur le port série d'origine, vous pouvez donc connecter une -voire deux si vous avez l'adaptateur- interface(s) supplémentaire(s) sur la carte interne. Ce qui vous amène à 32, voire 48, canaux Midi



simultanément! La carte Serial Solution a été spécialement conçue pour répondre aux exigences d'un système Midi professionnel. Sur la carte, deux oscillateurs distincts s'occupent, l'un du Midi, l'autre des vitesses standards.

Car The Serial Solution n'est pas limitée au seul domaine du Midi mais se comporte comme toute bonne interface série. Elle autorise des vitesses de transmission de 300, 1200, 2400 etc ... bauds. Elle est compatible avec les programmes de communication les plus courants comme A-Talk III, OnLine!, Diga etc... Mais The Serial Solution peut aussi monter jusqu'à 125 000 bauds (!), des vitesses aussi élevées étant surtout utiles à des applications spécialisées comme les réseaux. Elle est construite autour d'un DUART 68681 de Motorola et chaque port série dispose d'un buffer de 4 octets.

The Serial Solution vaut $199 Outre-Atlantique. Checkpoint Technologies développe actuellement une interface Midi prodiguant directement les 48 canaux supportés par la carte.

Son 16 bits: lentement mais surement

La carte la plus attendue par les professionnels du son et les amateurs avertis travaillant sur Amiga est sans aucun doute une sortie audio sur 16 bits. Quand en plus il y a un échantillonneur mono/stéréo à 100/50 kHz et 16 voies simultanées, la carte s'appelle **AudioLink**. Plusieurs sociétés travaillent sur des projets similaires, mais **Beta Unlimited**, de Brooklyn, a été la première a présenter son prototype lors du dernier NAMM, salon musical vedette aux USA. Audiolink dispose en plus d'une interface Midi et est livrée avec un éditeur de son particulièrement performant. J'espère vous en reparler bientôt.

Synthia, vous connaissez, c'est ce fameux programme de synthèse du son qui vous renvoie au bon vieux temps de l'analogique avec ses tonnes de paramètres à régler. Et bien voilà **Synthia Professional**, c'est en gros la même chose mais... sur 16 bits! Synthia Pro est purement software et permet donc seulement de créer des sons sur Amiga pour ensuite les transférer sur des échantillonneurs via Dump Midi. Le logiciel gère selon l'auteur les transferts avec les S330/S550 Roland, le Korg DSS1, et l'Akai S900. Ce sera peut-être aussi le complément idéal de la carte Audiolink. Synthia Professional, de **The Other Guys**, est vendu aux USA pour $395.

Musik Messe de Francfort: Pro 24, le retour

La Musik Messe '90 de Francfort fût la plus grande foire musicale jamais organisée: 1077 exposants venus de 37 pays, 30000 visiteurs rien que pour le week-end, et sans doute un nombre considérable d'hectolitres de bière engloutis. Malgré ces chiffres impressionants, les nouveautés sur Amiga ne se battaient pas au portillon, le seul 'scoop' de ce salon nous concernant étant la présentation du célèbre Pro 24 par Steinberg. Attendu depuis fort longtemps, ce logiciel culte serait donc disponible d'ici peu. Mieux, il ne s'agirait plus d'un simple portage: en plus d'écrans riches en couleurs et enfin dignes de notre machine, cette nouvelle version devrait déjà inclure certaines options propres au Cubase tournant sur Atari.

Journées 'Portes ouvertes sur le Midi'

Les 12, 13 et 14 Mai derniers se déroulait la seconde édition des **'Portes ouvertes sur le Midi'**, organisée par l'AFUM (*Association Française des Utilisateurs de Midi*), à la maison des associations de Paris. C'étaient aussi des portes fermées à l'Amiga puisque un seul représentant de la marque était présent, sur le stand de COMUS plus précisément, avec Studio 24 à l'écran. D'ailleurs il n'y avait pas plus de MacIntosh ou de PC. Apparemment tous les ST n'ont pas brûlé lors de l'incendie des locaux d'Atari France...

Pour toutes questions, vous pouvez me contacter sur 36 15 code DEEP bal ASM. Bonne fête de la musique et au mois prochain.

Nicolas

Hologramophone Research, 6225 S.W. 145 Street, Miami, Florida 33158. Tel 305 252 2661

Microtron, Bahnhofstrasse 2,CH - 2542 Pieterlen. Tel 032 87 24 29. Fax 032 87 24 82

Blue Ribbon Bakery, 1248 Clairmont Road, Suite 3D-241, Decatur, GA 30030. Tel 404/377-1514

Checkpoint Technologies, P.O. Box 2035, Manassas, Virginia 22110 - Tel: (703) 330 5353

The Other Guys, P.O. Box H, Logan, UT 84321. Tel 800/942-9402. Fax 801/753-7620

Intelligent Memory, Wächtersbacher Str. 89, 6000 Frankfurt. Tel 069/41 00 71. Fax 069/41 40 68

Modélisation et ray-tracing avec

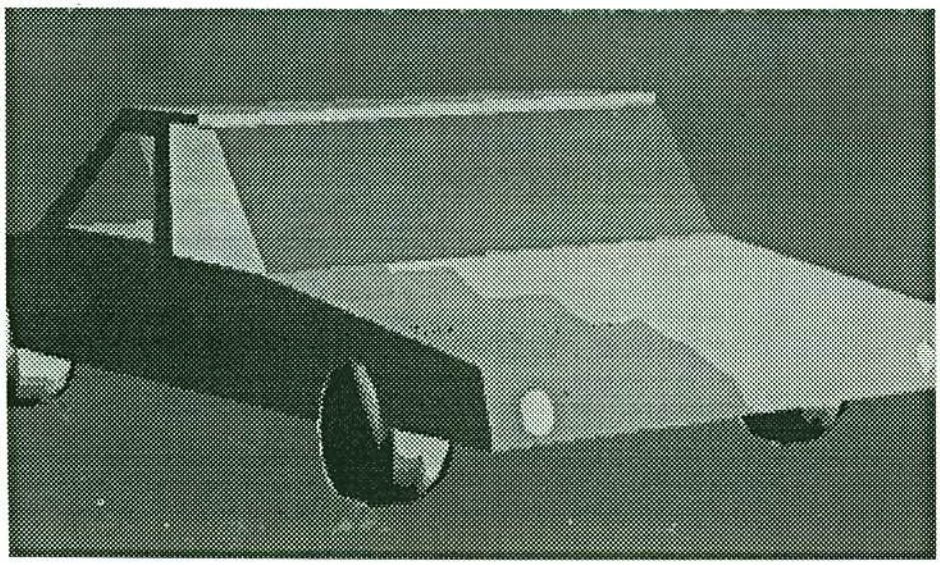
REFLECTION

par Pascal Schalck

Réflection est un programme de ray-tracing édité par Markt und Technik, éditeur allemand de revues informatique. Il fait partie de la collection Bookware, une série regroupant des logiciels conçus par les lecteurs des revues ou par des journalistes. Ces softs, triés sur le volet, sont tous d'une qualité professionnelle. Ils sont vendus sous forme d'un livre emballé contenant la disquette sur la page 3 de la reliure. La documentation est d'une clarté exceptionnelle tant dans la mise en page que dans le contenu. L'auteur adopte un ton didactique de niveau "moyen" : il sait qu'il a affaire à des habitués du micro sans oublier qu'ils abordent peut-être un domaine encore inconnu. Toutefois, il reste un problème pour nombre d'entre nous: il est nécessaire de maîtriser la langue de Goethe.

La documentation est divisée en deux grandes parties, le logiciel lui-même et la théorie générale du ray-tracing, munie des algorithmes les plus utilisés à l'heure actuelle. Je ne développerais que la première, laissant la seconde à des spécialistes.

Il faut savoir que Reflection utilise à fond le mutitâche de l'Amiga. En effet, vous chargez le "**manager**" qui gèrera les autres modules du programme. Cependant, vous pouvez aussi charger chaque module indépendamment, tout dépend de la ram dont vous disposez. Si vous ne disposez que d'un méga (*à vrai dire, il fonctionne avec 512 Ko, mais le confort exige 1 Mo*) il créera une extension ram sur votre disquette ou votre disque dur, bien entendu la vitesse de traitement en sera réduite d'autant. Je vous rassure, dans la majorité des cas, 1 Mo suffit; seules les scènes complexes nécessiteront plus. Un fichier vous explique comment créer un disk de travail bootable et contenant le maximum de place pour vos fichiers, pour les habitués de l'amigados pensez aux assignations qui vous permettent d'utiliser 800 Ko de sauvegarde sur une autre disquette. Pendant que vous travaillez avec Reflections vous pouvez utiliser d'autres programmes, mais la vitesse de traitement en sera réduite comme pour tout travail multitâche.



I) Le modeleur

Le premier module s'appelle **construct**. C'est le modeleur. Il est quelque peu différent de ses concurrents. En effet, vous n'avez qu'une visualisation à la fois. Cela déroutera les habitués de sculpt3d, personnellement, je considère cela comme un plus, cela me semble plus facile pour travailler. Toutefois vous pouvez utiliser d'autres modeleurs, du moment que ceux-ci peuvent sauvegarder au format sculpt3d ou videoscape.

Ce modeleur vous permet de construire vos scènes "fil de fer". Vous pouvez travailler en 2, 4, 8 ou 16 couleurs, encore une fois, selon votre ram. L'intérêt des 16 couleurs réside dans la possibilité de différencier les textures au gré de l'utilisateur et ainsi de bien séparer des élements, par exemple la roue et le pneu. Vous pouvez dessinez des formes complexes "à main levées" ou partir de formes de base telle triangle, rectangle, sphères parfaites (pas d'assemblage de triangle), voire créer votre propre bibliothèque d'éléments de base. De surcroit, vous pouvez découper, déformer, coller dans tout les sens, même tordre à votre convenance tous ces objets qui pourtant ne vous avaient rien fait. Pour le travail de précision, vous disposez d'un téléobjectif.

Les textures sont selon moi le point fort de Reflection. En plus de la bibliothèque de base, vous pouvez créer des matériaux spéciaux, verre coloré, dépoli, acier lisse fragmenté; voire des surfaces spéciales que vous plaquez sur les objets, pour cela, vous utilisez une image IFF, préalablement dessinée avec le soft de votre choix. Seule votre imagination limitera la création de textures. Bien entendu, elles sont toutes réutilisables.

Il vous reste à installer les sources lumineuses, néon, spot, lampes classiques, établissez la couleur et l'intensité de chaque lumière, puis cliquez la position 3d que vous désirez. Enfin, installez votre caméra, zoom, rotation et tutti quanti. Ceci fait, vous vérifiez éventuellement votre scène en 3d fil de fer face pleine ou non. Enfin vous pouvez lisser la scène ou un objet précis afin d'obtenir des courbes aussi parfaites que celles de Samantha Renard. Vous sauvez le tout, et en avant pour le prochain épisode de notre fabuleuse série.

II) Le "Beams"

Comment traduire cela ? Disons que c'est le module qui calcule vos scènes. Vous spécifiez le nom de votre scène, celui de votre caméra, de votre image (le

fichier à créer). Indiquez la taille de votre image et sa définition, un certain nombre de formats prédéfinis vous sont proposés, mais libre à vous d'en changer (du test à l'overscan, de 16 à 32 couleurs, vous aurez vos 4096 couleurs, mais à l'étape suivante). Choisissez pour finir votre définition de rayon, votre anti-aliasing, puis cliquez sur start.

Beams vous crée un fichier préalable **grid**. Quid, me dites vous ? c'est un fichier qui vous permettra de gagner énormément de temps s'il vous prend l'envie de recalculer votre scène en changeant de caméra, de lumière ou de résolution. Le seul cas ou vous devrez repartir de zéro, c'est lorsque vous avez modifié vos objets. Puis Beams vous indique la ligne sur laquelle il travaille. Vous pouvez l'interrompre à tout moment en cliquant sur **abbruch**. Beams termine la ligne sur laquelle il travaille, puis sauve un fichier temporaire : ceci vous permet de parcelliser vos immobilisations de la bête, par exemple de faire les calculs que la nuit.

La qualité des images est excellente. Mais le talent artistique reste à la base de tout travail. J'avoue ne pas être un génie du dessin mais je persévère. Il m'est impossible de vous dire si Reflection est plus ou moins rapide que ces accolytes car je ne les possède pas. (Pat: Il est plus rapide que VideoScape 3d, mais moins que Sculpt4D 2.9)

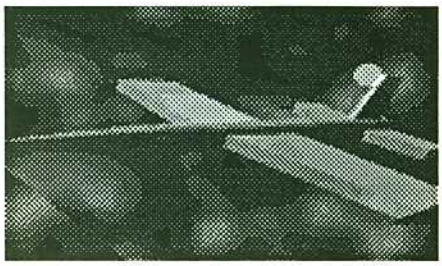
Beams calcule en 16 millions de couleurs. Si vous avez le dispositif de sortie adéquat, imprimante spéciale ou sortie diapos, vous en bénéficierez, sinon vous serez limités aux 4096 couleurs. Cependant Beams prévoit déja de nouvelles résolutions issues de cartes vidéo et ce jusqu'à 16 millions de couleurs. En attendant le divin enfant, vous n'aurez pas à recalculer vos oeuvres.

III) Le show

Etape finale du processus de création, c'est le module qui va vous donner votre image IFF. Déterminez le mode 16, 32, 64, 4096 couleurs et l'option mélange qui vous permet de tramer les images disposant de peu de couleurs. Ensuite, admirez votre oeuvre, sauvez la, regardez la à nouveau avec Getiff, vilbm ou d'autres à votre choix.

IV) Les accessoires

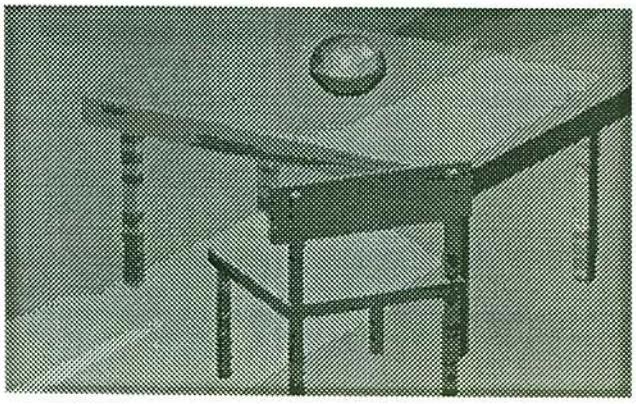
Ce sont des petits utilitaires qui vous permettent de transformer des datas Reflection en datas sculpt3d ou videoscape.

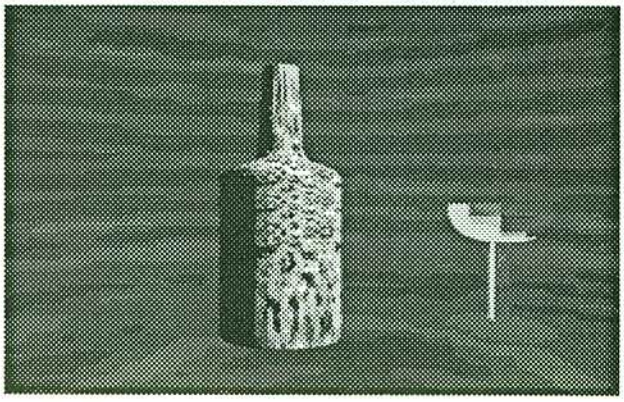


Une restriction cependant, Reflection crée des sphères parfaites, mais pas sculpt3d, elles seront donc ignorées, il faut les créer après le transfert. (***Pat:*** *Sculpt crée aussi des sphères parfaites, mais GetSculpt ne les reconnaît pas*)

En conclusion, j'apprécie ce soft en regard de ses qualités mais aussi de son prix : 98 DM soit 350 FF pour un soft de cette classe, c'est fabuleux. Un reproche cependant, j'aimerais visualiser la construction de l'image par Beams ligne par ligne lors du calcul. Un conseil aux possesseurs de 68010, dont je fais partie, il faut traiter réflection avec 68010fixer, logiciel DP, moyennant cela, vous obtiendrez un gain de temps de l'ordre de 20 %, ce qui est honorable, vu le prix du processeur.

Patrick Schalck





Images crées avec ***Reflection***

LES IMAGES QUI CREVENT L'ÉCRAN SONT SUR SM1.

PLUS DE 2 000 LOGICIELS TRES PERFORMANTS.
Sur SM1, 24h sur 24, plus de 2 000 logiciels parmi les meilleurs du marché. Tableurs, jeux dingues, langages professionnels, graphismes déments, etc. En plus, ils sont gratuits : vous ne payez que le prix de la communication sur 3615.

NOUVEAUTES ET "EXCLUSIFS" DE SM1.
Chaque semaine à l'affiche de SM1, les dernières nouveautés du catalogue et les étonnants EXCLUSIFS de SM1, une collection de perles rares que vous ne pouvez trouver que sur SM1 !

UN TÉLÉCHARGEMENT SUR, RAPIDE, BON MARCHÉ.
Avec Quicktel, le logiciel de téléchargement de SM1, vous vous connectez sur SM1 et vous choisissez le logiciel qui vous intéresse. En quelques minutes, il est copié et il vous appartient pour toujours, en toute sécurité.

3615 SM1

LE TELECHARGEMENT HAUTES PERFORMANCES.

Un Agenda Electronique

par Cédric Beust

Il s'agit de la traduction du logiciel Who! What! Where! When! Sans être franchement révolutionnaire, il est à ma connaissance le seul logiciel de ce genre sur notre machine dont le caractère multi-tâches devrait pourtant en encourager la prolifération: ne vous est-il jamais arrivé de vous dire en pleine rédaction d'un texte "il faudra que je pense à..." et oublier de le noter sur vos tablettes? QQQO devrait pouvoir vous aider dans ce cas.

Une fois démarré, QQQO vous introduit dans la fenêtre principale qui contient votre base de données concernant toutes vos relations. Vous pouvez à l'aide d'un simple clic consulter l'intégralité des renseignements que vous possédez sur telle ou telle personne (nom, adresse, pays, téléphones, anniversaire, etc...). Vous pouvez naturellement faire une recherche sur plusieurs critères dans cette liste.

Le menu **Agenda** fait passer dans la fenêtre de rendez-vous. Vous pouvez consulter ou modifier un rendez-vous avec la personne sélectionnée (dont les informations principales sont automatiquement transférées sans que vous ayez à les retaper) ou avec une autre personne. La sélection d'Activités ouvre une nouvelle fenêtre qui affiche tout ce que vous avez à faire (ainsi que la date et l'heure) et tout ce qui a déjà été fait (qui apparaît crocheté). Vous pouvez ajouter des tâches, en supprimer ou tout mettre à jour. Notez que si vous n'accomplissez pas une tâche qui aurait dû être faite le jour même, QQQO la reporte automatiquement au lendemain... Ainsi que dans la plupart des autres menus, il est possible d'imprimer cette liste, ou de demander à QQQO de vous rappeler certaines tâches en faisant apparaître la montre (petite remarque: afin d'utiliser cette montre, il faut au préalable avoir lancé un programme dans votre startup-sequence qui se charge de tout mettre à jour). Vous pouvez également appeler le **Calendrier** qui vous affichera toutes les choses à faire dans le mois.

Le menu **Projet** présente toutes les fonctions habituelles, c'est-à-dire installation de QQQO dans votre système, charger un fichier, sauvegarder, fermer (qui laisse une petite icône dans l'écran de l'Atelier afin de pouvoir rappeler QQQO rapidement) et fin qui clôt définitivement la session en cours.

QQQO permet à plusieurs personnes de travailler et de se partager certaines informations (mais pas forcément l'intégralité de leur fichier). La première chose à faire est de se déclarer en tant que nouvel utilisateur et préciser éventuellement un mot de passe. Le menu **Choisir** vous autorise alors à sélectionner de quel utilisateur vous désirez consulter le fichier. Charger permet d'ajouter l'intégralité d'un fichier à un autre déjà existant, ce qui peut faire gagner un temps appréciable. Il est essentiel de régulièrement Remettre à jour, afin de notifier à QQQO quelles sont les tâches que vous avez accomplies et qu'il vous donne en retour celles que vous avez oubliées... Cette remise à jour annule tous les rendez-vous jusqu'à une date que vous précisez.

Vous pouvez partager votre fichier avec d'autres personnes de quatre façons différentes:

- certaines informations (préciser alors lesquelles)
- toutes les fiches
- tous les rendez-vous
- toutes les activités

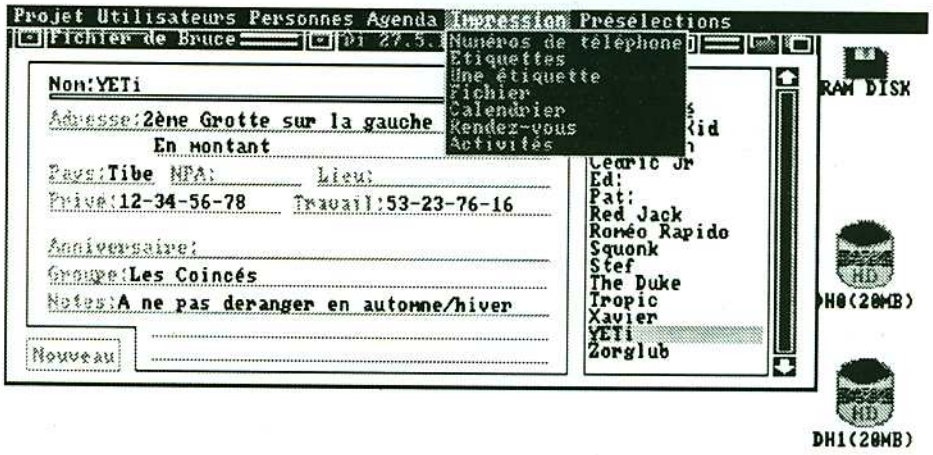
C'est alors comme si chaque utilisateur avait une copie des informations en commun. S'il décide de les effacer, ceci ne sera fait que sur ses fiches, pas celle des autres.

Les **rendez-vous** sont le point fort de QQQO. Celui-ci offre une pléthore de combinaisons afin de répondre à toutes vos envies. Ainsi, vous pouvez

- planifier des RV avec des personnes contenues dans votre fichier, ou inconnues
- tous les afficher et/ou imprimer, ou seulement ceux concernant une personne (par ordre alphabétique ou chronologique)
- demander qu'un RV soit répété toutes les semaines, jours, etc...
- exiger un rappel du RV une durée déterminée avant que celui-ci n'arrive
- partager un ou des RV avec quelqu'un d'autre
- consulter les RV sur le mois par l'affichage du calendrier

Chaque fiche rendez-vous indique Qui, Quoi, Quand, Où, le téléphone, éventuellement des notes et bien sûr la ou les dates supplémentaires. Le sous-menu *Paramètres* vous permet de régler à votre guise le temps de rappel précédant le rendez-vous et si ce rendez-vous doit être reporté automatiquement toutes les semaines (ou n'importe quelle autre durée).

L'affichage du Calendrier rend possible la consultation globale d'un certain mois. Dans chaque case apparaît la première activité (ou le premier rendez-vous en fonction de ce que vous avez choisi) et un simple clic sur la case vous indique si d'autres sont prévues dans la journée (ici, l'impression se fera en mode graphique). La souris est évidemment bien pratique dans cette partie car elle permet de déplacer ou copier facilement certains rendez-vous ou encore de les créer de la même façon qu'ils l'auraient été dans le menu adéquat avec *Nouveau*.



InterComputing

DALLAS - FRANCE - GERMANY

InterComputing
34, Avenue des Champs Elysées
75008 PARIS

(1) 42 82 16 03

Notre experience, nos tests et nos clients nous ont permis de vous proposer une sélection de produits haut de gamme et FIABLES
TOUS NOS PRIX SONT TTC. NOUS ASSURONS NOUS MEME LE SAV.

ENFIN DU SERIEUX
POUR VOTRE AMIGA® 500

UNE EXTENSION MEMOIRE
AVEC HORLOGE

EXTEMSIBLE à 4 MEGAS

Parfaitement compatible avec le A590® (mémoire comprise)

Montage simple sans soudure a partir du slot de la A501®

PRIX DE LANCEMENT:

CARTE SEULE OK
1450.00 FRS
PEUPLEE 4 MEGAS
4990.00 FRS

OU ACHETEZ LA CARTE
PUIS LES RAMS
ELLE SE PEUPLE PAR 512K

LES 512K 520FRS
le MEGA 950 FRS

N'attendez pas donnez la puissance qu'il mérite à votre A500

CARTES ACCELERATRICES

PACKAGE GVP® COMPLET

Comprenant :
Carte 6830 + 4 Megs 32Bits
Carte 6830 + 4 megs 32 bits + HD 80MB
PRIX SUPER PROMOS + crédit Vous pouvez enfin vous l'offrir
NOUS CONSULTER LES PRIX ET LES CONDITIONS
DE CREDIT VOUS SURPRENDRONS

EXTENSIONS MEMOIRES**

T501	(Extension 512K pour A500® avec Horloge)	690
2 MB	(Extension Microbotics 2 Megs extensible 8 pour a2000)	3590
4 MB	(Extension Microbotics 2 Megs extensible 8 pour a2000)	5090
6 MB	(Extension Microbotics 2 Megs extensible 8 pour a2000)	6490
8 MB	(Carte livrée complète)	8090
RAM	(Pour Carte ci-dessus ou Commodore A2058®) PAR 2Mo	1690
RAM	(Pour Commodore A590® uniquement) PAR 512K	690

DISQUES DURS

A2000

105 MEGS QUANTUM SCSI avec Controleur	8990.00
80 MEGS QUANTUM SCSI avec Controleur	8190.00
40 MEGS QUANTUM avec Controleur (SCSI)	5990.00

A500

SUPRA DRIVE® 30 MEGS 5990.00
SUPRA DRIVE® 60 MEGAS 7690.00

LECTEURS ET DISQUETTES

Lecteur Interne 3 1/2 A2000 995.00
Lecteur Externe3 1/2 **Plat850.00**
LecteurExterne5 1/4 1550.00
DISQUETTES 135TPI DOUBLE FACE ETIQUETTES
360.00 FRS PAR 50
590.00 FRS PAR 100

NOUS CONSULTER POUR LES LOGICIELS
SI VOUS NE TROUVEZ PAS TéLéPHONEZ NOUS NOUS AVONS CERTAINEMENT UNE SOLUTION

Commandes Par courrier , joindre règlement +40 Frs. de frais de port
Micros ordinateurs livrés en port du
Commandes par Téléphone, CB, Visa ou Contre Remboursement.
Tous Crédits disponibles Nous consulter.
Prix soumis aux variations du marché

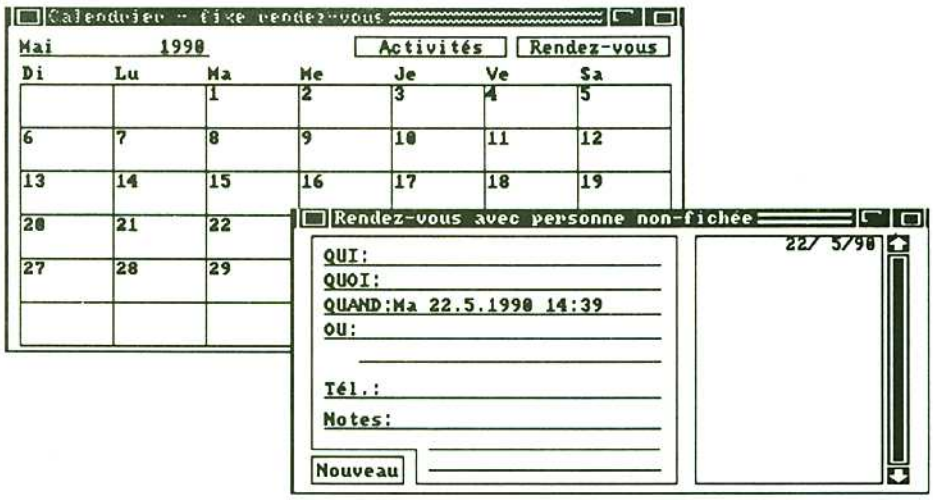
Un menu est dédié à l'impression, en plus de ceux que vous avez déjà vus. En font partie

- numéros de téléphone
- étiquettes
- une étiquette
- fichier
- calendrier
- rendez-vous
- activités

Les impressions d'étiquettes peuvent être paramétrées: taille des marges, hauteur et nombre d'étiquettes par page.

Enfin, le menu Présélection vous permet de régler différentes petites choses. Vous pouvez par exemple décider de la façon dont QQQO vous signalera un événement: par une cloche, un son (que vous pouvez charger sous réserve qu'il soit au standard IFF -- une bibliothèque de sons est d'ailleurs fournie avec le logiciel), ou encore en faisant démarrer un programme Arexx (l'interface avec Arexx s'arrête d'ailleurs là). Vous pouvez également demander à l'Amiga de vous afficher dès son lancement la liste des rendez-vous qui vous attendent aujourd'hui. Une petite montre peut également apparaître dans un coin de votre Workbench.

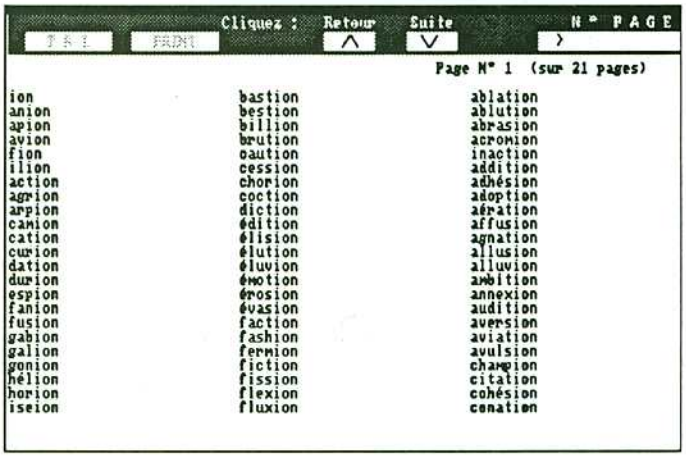
Dernier point: l'échange d'informations est possible mais uniquement avec Vizawrite, via le menu Imprimer sur disquette.



***En conclusion**, les reproches que l'on pourrait faire à QQQO sont l'absence de réelle interface Arexx, l'impossibilité de faire des transferts avec autre chose que Vizawrite (je pense notamment à des transferts avec des agendas électroniques portables qui possèdent une interface série) et l'obligation d'utiliser l'Amiga intensivement (c'est-à-dire toute la journée) afin de tirer réellement profit de ce programme. Mais ces personnes existent (n'est-ce pas, Ed:?) et elles trouveront sans nul doute QQQO utile, d'autant plus que celui-ci est intégralement traduit en français (doc et menus) ce qui est un exploit qu'il est toujours bon de signaler...*

Cédric

Qui! Quoi! Quand! Où!
Ecrit par Melissa Jordan et Todor Fay
Distribué par *CIS* au prix de 490F



Découvrez toutes les subtilités de la langue française et la richesse de son vocabulaire grace à ce programme qui propose de faire des recherches parmi 77.000 mots de notre langue et les regroupe en familles suivant un suffixe commun, un préfixe commun ou une racine commune ou même une ressemblance syllabique. Ce programme n'est pas un dictionnaire, il ne propose pas de définitions, il permet seulement de découvrir des rimes ou simplement de vérifier l'orthographe. De plus c'est un très bon outil pur les cruciverbistes. A signaler que le programme est écrit en GFA Basic et qu'il met 20 minutes pour faire une recherche sur un Amiga équipé d'au moins 1 méga de RAM.

La disquette est disponible chez l'auteur contre un chèque de150F: Christian David-Muterel, 32 rue Saint Antoine, 75004 PARIS.

LES POTINS ET DPs d'USENET

Il ne s'agit nullement de vous conter par le détail l'intégralité de ce qui sort en matière de Domaine Public sur les réseaux électroniques: je pense qu'un A-News entier n'y suffirait pas. Non, je me contenterai de sélectionner ce qui m'a paru intéressant, ceci allant des potins de ***Usenet*** *aux derniers DP, qu'ils se situent sur les dernières Fish ou qu'ils soient l'oeuvre de programmeurs astucieux qui ne disposent que de Usenet pour faire connaître leur oeuvre. Au programme, deux utilitaires et un jeu sympathique.*

Ultima VI

En parlant de jeux, la sortie récente d'***Ultima VI*** sur PC (absolument somptueux, soit dit en passant!) a ravivé l'amertume des Amiga fans de cette magnifique saga. Alors que les PC-istes sont déjà en train de démonter la trame du 'False Prophet' (titre d'Ultima VI), nous autres sur Amiga en sommes encore au numéro IV. Qu'est donc devenu le V? Voici une synthèse des rumeurs diverses que j'ai pu rassembler (aucune information officielle jusqu'ici, mais peut-être recevrons-nous bientôt une réponse d'*Origin*).

Aussi étonnant que cela puisse paraître, ***Ultima V*** est fini depuis belle lurette sur Amiga, mais voilà: il se trouve au beau milieu d'un embrouillamini juridique dû à un contentieux entre *Origin Systems* et leur ancien distributeur, *Microprose GB*. Ultima V a eu la mauvaise idée de sortir alors qu'Origin était en train de changer de distributeur (Ultima VI est distribué en France par *Ubi Soft*). Connaissant la lenteur des appareils juridiques (oui, oui, même aux Etats-Unis), il est à craindre que les '***Warriors of Destiny***' (titre d'Ultima V) n'arrivent pas de sitôt sur notre belle machine.

Bonne nouvelle cependant: Ultima VI est annoncé en Octobre sur Amiga... Etonnant, non? Il semblerait donc que nous jouerons à Ultima VI avant le V (rassurez-vous, la chronologie n'est pas importante, et peu des informations apprises dans le V sont utilisées dans le VI. Par contre, avoir joué au IV au préalable est fortement recommandé).

Allez! Je ne résiste pas au plaisir de vous donner certaines caractéristiques d'U6: nombre de sprites multiplié par deux, plus de villes 'en zoom': elles font désormais partie intégrante de l'univers (plus besoin de faire 'Enter', quoi), nombre des actions réduites à dix et gestion à la ***Explora*** avec une barre d'icônes, et enfin graphiques véritablement époustouflants (rien à voir avec le V). Je conseille fortement aux heureux possesseurs de carte XT de ne pas hésiter à en faire l'achat: le jeu reste parfaitement jouable.

MSH: transformez votre drive Amiga en drive Amiga/PC

Encore un utilitaire de conversion, me direz-vous! Il est vrai qu'avec ***Dos2Dos*** et ***CrossDos***, le créneau semblait bien rempli. Et pourtant, ***MSH*** y a largement sa place. En voici les raisons.

MSH est distribué sur plusieurs fichiers:

- *MessyFileSystem* (à mettre dans votre répertoire l:)
- *MessyDisk.device* (à mettre dans devs:, et modifier votre mountlist comme indiqué)
- Trois commandes: *die, messyfmt* et *ignore* (dans c:, bien entendu)

Comme vous devez vous en douter, il suffit de faire un **'mount msh:'** pour rendre celui-ci actif. En fonction de l'unité de lecteur que vous aurez précisée dans la mountlist, votre drive df0:, df1: ou df2: se transformera alors en msh: et pourra lire à la fois des disquettes Amiga et à la fois des PC.

Un premier avantage d'une telle méthode est évident: plus besoin de lancer un utilitaire spécial pour faire les conversions d'un format à l'autre: celles-ci peuvent désormais se faire sous Shell.

Autre constatation, primordiale celle-là: vous pouvez utiliser sur un disque IBM n'importe quelle fonction de votre répertoire c:!

Par exemple, on peut utiliser la fonction ls (un **dir** style *UNIX* du domaine public):

(0).12:25PM> mount msh:

(0).12:25PM> ls -k msh:

```
CHRIS        DRACO-C  GEN.C     PROLOG2.TXT TMP1.PRT  XAB XAE
CROBOTS.ZOO FRACTAL.D ICONS.ZOO TMP.PRT     TMP2.PRT  XAD YACC.ZOO
```

ou encore:

(0).12:26PM> **ls -l msh:**

```
----arwed 90-03-18 14:25:00  2    907 CHRIS
-----rwed 90-05-16 15:19:34 218 111260 CROBOTS.ZOO
----arwed 90-04-04 20:34:00 13   6168 DRACO-C
----arwed 90-04-04 20:53:00 10   4685 FRACTAL.D
-----rwed 90-04-11 05:00:50 11   5305 GEN.C
-----rwed 90-05-16 15:27:24 219 111671 ICONS.ZOO
-----rwed 90-04-11 05:00:06 15   7298 PROLOG2.TXT
----arwed 90-04-18 00:24:00 11   5394 TMP.PRT
```

```
----arwed 90-05-17 00:09:00  22   11004 TMP1.PRT
----arwed 90-05-17 00:35:00  15    7182 TMP2.PRT
-----rwed 90-04-05 10:36:54 204  104337 XAB
-----rwed 90-04-05 11:08:16 164   83889 XAD
-----rwed 90-04-05 11:12:00  40   20404 XAE
-----rwed 90-04-05 14:39:30 316  161459 YACC.ZOO
Dirs:0   Files:14   Blocks:1260  Bytes:640963
```

Mieux: pourquoi transférer les fichiers .zoo ci-dessus sur Amiga avant de les désarchiver? On peut le faire directement sur le disque IBM!

(0).12:27PM> zoo l msh:Crobots *.r

```
Archive msh:CROBOTS.ZOO:
Length   CF Size Now Date      Time
-------- --- -------- --------- --------
2588  60%    1034   3 May 90 02:07:26   CRobots/killer.r
1573  56%     698   3 May 90 02:07:36   CRobots/thorin.r
4818  51%    2354   3 May 90 02:07:58   CRobots/sniper.r
1314  39%     796   3 May 90 02:08:08   CRobots/rabbit.r
2593  57%    1122   3 May 90 02:08:28   CRobots/whirlwind.r
1438  41%     855   3 May 90 02:08:38   CRobots/rook.r
1625  54%     742   3 May 90 02:09:22   CRobots/seekem.r
101   0%     101   3 May 90 02:25:00   CRobots/downer.r
1373  58%     578   3 May 90 02:25:10   CRobots/ninja.r
3998  47%    2129   3 May 90 02:25:52   CRobots/tiger.r
85    0%      85   3 May 90 02:31:14   CRobots/target.r
1565  49%     803   3 May 90 02:31:42   CRobots/counter.r
1752  39%    1066   3 May 90 02:33:26   CRobots/sharpshooter.r
-------- --- -------- --------- --------
24823  50%   12363   13 files
```

Et comble du raffinement (et pub gratuite au passage):

(0).12:28PM> find msh: *.zoo

msh:CROBOTS.ZOO
msh:ICONS.ZOO
msh:YACC.ZOO

Comme vous le voyez, les possibilités sont virtuellement infinies. Certes, cela ne marchera probablement pas avec toutes les commandes de c:, mais il y a déjà fort à faire avec celles existantes. Voyons maintenant rapidement les fonctions de c: distribuées avec MSH:

- **messyfmt** permet de formatter msh: avec tous les formats possibles. Voici la liste des questions que celui-ci pose avant de lancer le formattage:

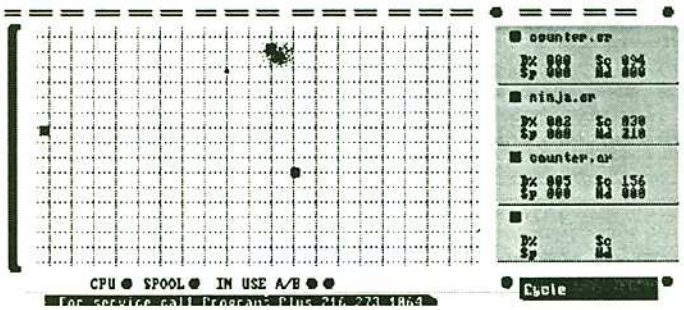
(0).12:39PM> messyfmt ?
Bytes per sector? [512]
Sectors per track? [9]
Number of sides? [2]
Starting cylinder? [0]
Number of cylinders? [80]
Sectors per cluster? [2]
Bootsectors? [1]
Number of FAT copies? [2]
Root directory entries? [112]
Total number of sectors? [1440]
Media byte? [249]
Sectors per FAT? [3]
Number of hidden sectors? [0]
Format whole disk (enter 1)? [0]
Are you sure? (enter 42)? [0]

Ouf! La question finale est destinée à vérifier que l'utilisateur ne s'est pas endormi... (le mystérieux 42 aura certainement éveillé des souvenirs chez les adeptes de l'écrivain Douglas Adams).

- ***ignore*** permet de supprimer certaines vérifications afin de récupérer des fichiers lorsque la disquette est endommagée

- et enfin ***die*** supprime le périphériques msh:

MSH (auteur: **Olaf Rhialto Seibert**) se trouve sur Fish 327; nous l'avons envoyé pour téléchargement sur 36-15**Deep** et à **Hermès Diffusion**.



CRobots: mesurez vos talents de programmeur

CRobots est un jeu de guerre et de programmation, aussi étonnant que cela puisse paraître. Votre tâche est simple: vous programmez votre robot en C (pour être précis, disons qu'il s'agit d'un sous-ensemble de C comprenant les appels de fonctions, les boucles et les tests conditionnels) et vous le lancez dans l'arène face à d'autres robots afin de voir si la tactique que vous avez programmée est meilleure que celle des autres.

Le programme a son propre compilateur et vous donne la possibilité d'utiliser certaines fonctions prédéfinies afin que votre robot puisse s'y retrouver:

scan(degrés, étendue) vous indique si un robot se trouve dans la zone que vous précisez (i.e. de d-e° à d+e°). Si c'est le cas, retourne la distance du plus proche adversaire
cannon(degrés, étendue) ouvre le feu
drive(direction, vitesse) déplace votre robot
damage() retourne le pourcentage de dommages (100% = mort)
speed() retourne la vitesse actuelle
loc_x(), loc_y() les coordonnées actuelles (de 0 à 1000)

Le jeu est distribué avec certains robots pré-programmés (voir plus haut à propos de MSH), certains ayant des tactiques redoutables, d'autres simplement amusantes. Par exemple, le **'rabbit'** (lapin) n'est qu'une cible qui se déplace sans jamais tirer. Idéal pour tester votre dernière création. Le **'sniper'** (tireur embusqué) est un peu plus intelligent: partant du principe que dans un coin, un **scan** de 90° suffit pour balayer tout le terrain, il se balade de coin en coin jusqu'à ce qu'il repère une victime. J'avoue avoir un faible pour **'thorin'**: celui-ci repère un adversaire et la

C.C.M.

"Cash & Carry Micro"
37, rue des Mathurins
75008 PARIS

SI VOUS NE TROUVEZ PAS CI-DESSOUS TELEPHONEZ

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

Commandes Téléphoniques
☎(1) 40 16 04 02

Tous nos produits sont compatibles A500 et A2000

Les Périphériques de L'amiga 500

A590+2MO
disque dur 20 mégas + 2 Mégas RAM
PRIX CCM 6290.00
Dans la limite des Stocks

RAM POUR A590 (UNIQUEMENT)
Par Kit de 512K 695 FRS ttc

RAM POUR A2000 NC

EXTENSION 512K POUR AMIGA 500 AVEC HORLOGE
OPTEZ POUR LA QUALITE
669 FRS

Note
AMIGA 500 AMIGA2000 A590 A2058
Sont des marques déposées de Commodore Inc.

Périphériques et accessoires (500/2000)

10005	Lecteur 3 1/2 extra plat	910
10006	Lecteur Slim Line	1090
10072	Lecteur 5"1/4	1435
10030	SCANNER A4 N&B	4590
10009	Imprimante 80 col 100 cps	1100
10010	Imprimante Mps 1230	1580
10011	Imprimante couleur 9 aig.	1990
10031	Joystick INFRA ROUGE	395
10013	Joystick QS	70
10014	DISQUETTESMarque les 10	110
10015	DISQUETTES Marque les 50	500
10016	ECE MIDI	505
10016	Tapis Souris	50
10032	Carte 68020 + 2 Megs	9390
10036	Support écran orientable	215
10037	Bte Disquettes + clef (40 3.5)	69
10020	Boite Posso pour 150 3.5	129

UTILITAIRES

20005	DIGIVIEW GOLD	NC
20006	DELUXE PAINT III	810
20007	B.A.D.	315
20008	ANIMAGIC	700
20009	PROFESSIONAL DRAW	1510
20009	PHOTON PAINT 2	890
20010	3D DEMON	700
20011	GFA BASIC	650
20012	CLIMATE	250
20012	PROJECT D	NC
20013	KINDSWORDS 2	560
20034	DIGIPAINT 3	790
20015	AMAX (avec 128 k de rom)	NC
20016	Pixmate 1.1	415
20017	Fantavision	390
20018	THE DIRECTOR	485
20019	SCULPT 3D XL	1210
20020	SCULPT ANI 4D JUNIOR	4095

OFFRES A500 ET A2000

Pas d'offres inutiles, du concret et de la qualité. Toujours les derniers modèles ou dernière version (Pas de rossignols)

PROMO A500

PACK CCM DEBUTANT
AMIGA 500 1MEGA + PERITEL
+20 DISQUETTES DE MARQUE
JOYSTICK PROFESSIONNAL

Prix CCM 4425.00
ou à partir de
200 FRS MOIS
Sous réserve d'acceptation et nous consulter

A500 PACK "ARTISTE"

A500 1 MO + PERITEL + DPAINT 3
TABLETTE GRAPHIQUE CRP A4

Prix CCM 8990.00
ou à partir de
350 Frs MOIS
Sous réserve d'acceptation et nous consulter

A500 PACK "VIDEASTE"

TITREZ VOS VIDEOS
A500 1 MO + MINIGEN (genlock)
VIDEO GENERIC MASTER
Dpaint 3 - Karafonts
PRIX CCM 7690.00
ou à partir de
350 FRS MOIS
Sous réserve d'acceptation et nous consulter

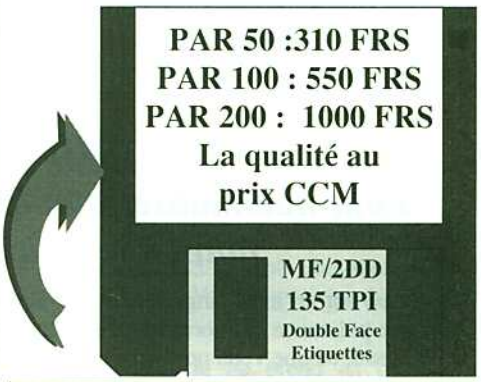
A500 "SUPER PACK"

A500 1MO + A1084 (moniteur)
A590 (DISQUE DUR)
+ 2MEGAS + LECTEUR EXTERNE
JOYSTICK PRO + DPAINT 3
GFA BASIC
PRIX CCM 13490.00
ou à partir de
450 Frs MOIS
*Sous réserve d'acceptation et nous consulter

BIEN ENTENDU

TOUTE AUTRE CONFIGURATION POSSIBLE OU LES A500 ET A2000 PEUVENT ETRE VENDUS SEULS

PAR 50 :310 FRS
PAR 100 : 550 FRS
PAR 200 : 1000 FRS
La qualité au prix CCM



SUPER SOURIS

ENFIN UNE SOLIDE!!!
AVEC TAPIS ET SUPPORT SOURIS
290 TTC

EXCELLENCE

le meilleur traitement de texte
1790.00 FRS
code excel 001

A2000 "LA BONNE BASE"

A2000 3 MEGAS + A1084
Disque dur 40 Megs Quantum
DPAINT 3 - EXCELLENCE
Imprimante couleur 1500C

PRIX CCM 23500
OU A PARTIR DE
800 FRS MOIS
Sous réserve d'acceptation et nous consulter

A2000 KIT DEPART

A2000 TWIN
A2000+Lecteur externe Tapis souris
8890.00

A2000 MONITEUR
A2000 MONITEUR TAPIS SOURIS
+ 50 DISQUETTES DE MARQUE
9990.00

a partir de 350 Frs Mois
Sous réserve d'acceptation et nous consulter

COMMENT COMMANDER

PAR COURRIER : Passez votre commande avec code et détail, ajoutez 35 Frs de participation aux frais et joignez votre adresse, téléphone et règlement, Chèque, Visa ou CR. Pour un règlement par Visa ou CB indiquez le N° complet, le nom sur la carte et la date d'expiration.
PAR TELEPHONE: AU 40 16 04 02 CB VISA OU CR BIENVENUS. TOUS CREDITS NOUS CONSULTER.
Cette annonce n'est valable que pour ls mois de sa parution et remplace les précédentes. (JUIN90)

```
PPage-F1 ProWrite-F2 AFaire-F3 Pigistes-F4 Sociétés-F5 SBase-F6 He
3.Empty: Qui Chef? lister
Screen: Workbench Screen
------:-----------------------------------------------------------
Screen: Professional Page V1.31 © 1989 Gold Disk Inc. Document: CEDRIC
-USENET.DOC
------:-----------------------------------------------------------
Screen: Butcher
------:-----------------------------------------------------------
3.Empty: Qui Chef?
```

Lister en action

charge en lui tirant dessus jusqu'à ce que lui ou sa cible meure...

CRobots peut être trouvé sur la Fish 345 (auteur: David Wright).

ScripIt:

Pour automatiser tout ce que vous faites à la souris

Scripit est un mini-langage écrit par **Khalid Aldoseri** qui possède une puissance extraordinaire. En deux mots, il permet d'automatiser tout ce que vous pouvez imaginer faire avec le clavier et la souris, et même plus.

Dans sa version simple, on peut utiliser ***'recorder'***. Ce programme une fois lancé enregistre toutes vos actions (clavier, sélection de menu ou de gadget, déplacement de fenêtre, etc...) et les stockent dans un fichier qui est en fait un source Scripit. Une fois l'enregistrement terminé, il suffit d'exécuter ce fichier via Scripit pour voir reproduites toutes les actions que vous avez effectuées. Ce simple aspect (déjà vu dans des utilitaires DP) peut déjà rendre d'inestimables services (par exemple lancer automatiquement à partir de l'atelier un programme qui se trouve enfoui dans plusieurs répertoires qu'il vous faut bien évidemment ouvrir). Mais contrairement à ce que vous pouvez penser, la vraie puissance de Scripit commence là.

Ce source est bien entendu lisible et peut être remanié pour diverses retouches. Le langage lui-même est désarmant de simplicité. En gros, il concerne quatre domaines: *fenêtres, atelier, graphiques* et *console*.

L'élément-clé du langage est la sélec tion d'une fenêtre sur laquelle on va travailler. Cette sélection peut se faire sur de multiples critères: son nom, un de ses menus, un de ses gadgets, etc... (pour peu que ce critère soit unique, bien sûr). Par exemple

select window WordPerfect

va rendre active (au sens de Scripit) la fenêtre dans laquelle je suis en train de travailler. Il est ensuite possible d'utiliser les commandes d'exécution pour par exemple simuler la sélection d'un menu:

menu special macro define

Il suffit de donner le nom du menu principal, suivi du sous-menu et éventuellement d'un autre sous-menu. On peut de la même façon activer un gadget (qu'il soit de type booléen, chaîne ou proportionnel).

J'ouvre ici une parenthèse pour parler d'une des commandes qui est distribuée avec Scripit: **lister**. Sans argument, elle donne la liste de tous les écrans et fenêtres en cours. Puis on peut l'appeler avec un nom de fenêtre pour avoir des renseignements plus précis. C'est ainsi qu'on arrive à déterminer tout ce qu'il est possible de sélectionner, avec entre autres le numéro d'identification d'un gadget.

Afin de faciliter la prise en main, on peut appeler Scripit avec comme seul argument '*', ce qui a pour effet de passer en mode direct. On peut alors entrer des commandes et observer immédiatement leur résultat. Cela est très pratique quand on a besoin de tâtonner pour connaître certaines coordonnées, par exemple. Car il est naturellement possible de simuler un clic d'un bouton de souris, son déplacement, ou la conjonction de tout ceci. Un exemple d'application ultra-simple mais cependant primordial pour certains Amiga qui sont pilotés par des consoles distantes: la suppression de requesters. Comment un utilisateur pourrait-il annuler un requester s'il n'est pas à côté de la souris? Certes, il existe des utilitaires (genre Killreq) mais ceux-ci n'englobent jamais la totalité des requesters. Quoi de plus expéditif que de faire croire à l'ordinateur que l'utilisateur a véritablement déplacé le pointeur sur la boîte 'Cancel' et pressé le bouton? Une seule instruction Scripit suffit à cela (LMB x,y: bouton gauche de la souris) et l'auteur a même prévu un petit utilitaire pour rendre exécutable un script Scripit.

Autre exemple d'application: créer des démonstrations de logiciels n'ayant pas d'interface Arexx. Rien de plus facile que de montrer les différentes possibilités d'un logiciel comme Deluxe Paint ou encore Professional Page.

Je suis sûr qu'en cherchant un peu, vous trouverez facilement un exemple de programme que vous utilisez régulièrement et que vous commencez toujours à utiliser en faisant des redimensionnements d'écran, initialisation de certains paramètres, chargement d'un certain fichier, etc... (en supposant que ce programme n'ait pas d'interface Arexx, une fois encore). Pas vrai? Si tel est bien le cas, vous avez tout intérêt à vous tourner vers Scripit.

Je m'aperçois que j'en ai déjà beaucoup dit mais que ce n'est rien en comparaison de ce qui reste. En résumé:

- les fonctions Workbench permettent de déplacer, sélectionner, ouvrir, 'dragger' (terribly sorry mais je ne trouve pas de traduction propre)... des icônes simplement par leur nom
- les fonctions consoles permettent d'écrire dans la console (même les chaînes formattées à la printf sont supportées)
- les fonctions graphiques enfin autorisent à l'utilisateur de dessiner des carrés, cercles, lignes, textes (avec n'importe quelle police de caractères) n'importe où dans n'importe quelle fenêtre...

Je finirai en ajoutant que Scripit possède une interface Arexx et des fonctions qui y sont spécifiques, les structures de contrôle d'un véritable langage structuré (if, while et même l'horrible goto), la gestion des expressions, et... et... et j'arrête là, c'est promis!

Scripit se trouve sur la Fish 290 (auteur Khalid Aldoseri).

Cédric

```
begin
select wait 1000 abort
runback "PDraw:PDraw"
select screen "Professional Draw"
wait
menu Page Create
wait
select window "New Page Format"
gadget OK
```

Ce script "Scripit" charge Professional Draw puis crée une nouvelle page

L'Echelle des Shells (4)

par Zorglub

WShell v1.2 (part.2)

Deuxieme partie consacrée à la version 1.2 de WShell de William Hawes. Petit résumé de l'épisode précédent: WShell reste le plus proche de l'AmigaShell bien que doté d'améliorations nombreuses et puissantes. Il dispose de commandes encapsulées, de nombreuses fonctions d'éditions des lignes de commande et de recherche dans l'historique, de la recherche de fichiers par leurs initiales, des définitions de touches et des définitions de commandes. Pour plus de détails reportez vous au numéro 24 du mois d'avril. Tout de suite la suite...

6. Les améliorations de l'environnement de travail.

6.1. Les fenêtres WShell.

Pour ouvrir une fenêtre WShell et en définir les caractéristiques, il y a sept dispositifs qui collaborent:

- les bibliothèques: **WShell.library** et **ConHandler.library**

- le gestionnaire de fenêtres **CON:**, avec la "rallonge" **ConHandler**

- le programme **ConMan**

- le fichier de configuration globale **S:CONFIG-WSHELL**

- le fichier de configuration locale **S/WSHELL-STARTUP**

- un ensemble de variables d'environnement.

- la commande **NEWWSH**

Il n'y a pas à proprement parler de gestionnaire de Shell comme Shell-Seg de l'AmigaDos ou Ash de ARP.

En ce qui concerne le gestionnaire de console, il s'agit du classique CON: , gestionnaire de base de l'AmigaDos, travaillant avec Conhandler pour aller puiser dans la bibliothèque conhandler.library les caractéristiques d'une fenêtre ConMan. A ce point de vue, lancer ConMan ou créer un gestionnaire CNC: et l'activer par **MOUNT CNC:** revient au même.

Rappelons que ConMan permet, par ses paramètres, de créer des fenêtres activées ou non à l'ouverture, en avant-plan ou en arrière-plan, avec ou sans gadget de fermeture, avec ou sans bordure, etc.

La commande **NEWWSH** ouvre une fenêtre WShell, avec des caractéristiques reçues du fichier Config-WShell, mais aussi d'un fichier qui est par défaut Startup-WShell; la commande **RUNWSH** lance un programme en arrière-plan; on obtient le même effet en tapant le nom de la commande suivi de "&". Les caractéristiques " physiques " de la fenêtre sont déterminées par le contenu des variables d'environnement mentionnées ci-dessus.

Le fichier Config-WShell.

Le fichier Config-WShell permet d'activer certaines options lors de l'ouverture de la première fenêtre WShell. Ces options sont globales en ce sens qu'elles resteront valables par la suite pour toutes les fenêtres WShell, quelle que soit leur filiation.

Il y a 4 éléments de configuration, constituant chacun une ligne du fichier:

```
WShell 2 at 0x00255E50 [2667928 Free] >>>AMI
WShell V1.2 task 2
++> prompt "%3R(%r);%1%T> "
R(0);1:48PM> ■
```

OPTIONS:

CACHELIM taille maxi du programme ou de la commande qui reste en mémoire tampon entre deux lignes de commande

AUTOPUSH fait un PUSCD automatique à chaque changement de répertoire

CHECKICON vérifie dans le fichier d'icône d'un programme si la taille du stack est suffisante pour ce programme, et au besoin l'ajuste

NOBATCH supprime l'affichage des commandes d'un fichier script lors de l'exécution

CHANGED limite le réaffichage de la commande aux cas où une abréviation a été utilisée. Voir plus loin la variable ECHO.

ONEBACK ne prend en compte le caractère & que s'il est le dernier de la ligne

SPEGARG permet d'utiliser les caractères spéciaux <, >, |, & et ; comme arguments d'une commande s'ils sont précédés du caractère d'échappement.

SPECIAL:

cette ligne permet de redéfinir le caractère d'échappement (défaut *), le caractère de lancement en arrière-plan (défaut &), le caractère pour les PIPES (défaut |), et un caractère qui permet d'inhiber la priorité de recherche d'une commande dans les commandes encapsulées, les commandes résidentes ou les macros AREXX.

ALIAS:

permet de définir des alias globaux.

RESI:

permet la mise résidente en mémoire des commandes; ce qui peut se faire aussi bien ici que dans le séquence de démarrage.

Le fichier Startup-WShell.

A un rôle identique à celui du fichier Shell-Startup de l'AmigaShell. On y trouvera normalement des alias locaux et la définition de l'invite. On peut aussi y mettre un petit programme nommé CliColors qu'on trouve au fond du répertoire Extras, et qui change les couleurs de la barre de titre et du texte qui s'y trouve en fonction du n° de la fenêtre WShell (8 combinaisons). Ceci peut se révéler très pratique lorsqu'on travaille dans plusieurs fenêtres à la fois.

Les variables d'environnement.

Là, une fois de plus, l'auteur a laissé libre cours à son imagination.

Les variables d'environnement intéressant les fenêtres WShell sont **ECHO, SHELLWINDOW, TITLEBAR** et **PROMPT**.

ECHO peut prendre les valeurs ON et OFF. Avec ON, après chaque ligne de commande, on a sur la ligne suivante une flèche suivie de la répétition de la commande, complétée lors de l'utilisation d'alias ou de FComp; lors de l'exécution d'un fichier de commandes, ceci joue le rôle d'une fonction **TRACE** lors de la mise au point d'un programme. Dans les alias du fichier Config-WShell, il y a deux abréviations Tron et Troff équivalentes à **SETENV ENV:ECHO ON** et **SETENV ENV:ECHO OFF**.

SHELLWINDOW est une chaîne qui contient la définition de la fenêtre et la désignation du gestionnaire; exemple

CON:0/0/640/200/MaFenêtre/c/23

c lui confère un gadget de fermeture

23 met le titre en noir et la bordure en rouge.

TITLEBAR et **PROMPT** sont les chaînes qui définissent le contenu et le format du texte figurant dans la barre de titre et dans l'invite. Comme il n'y a pas moins de 18 paramètres disponibles, je ne vais pas les citer tous, mais en particulier:

%C ou *%c* donnent respectivement le chemin complet ou abrégé (c.-à-d. à partir du répertoire courant)

%MC ou *%mc* donnent la mémoire CHIP disponible

%MF ou *%mf* donnent la mémoire FAST disponible

en bytes ou en Kbytes respectivement

%R donne le code de retour de la dernière commande

Dans la chaîne de définition de l'invite, on peut utiliser des séquences d'échappement ANSI, mais pas dans la barre de titre.

Tout ce dispositif permet de personnaliser les fenêtres à plusieurs niveaux: aspect, informations données en permanence, type d'abréviations utilisées, définition de chemins de recherche particuliers. On peut donc travailler simultanément dans des environnements très divers.

6.2. Les Pipes.

Voir à ce sujet ce qui a été dit dans l'essai de ASH, c'est la même chose. WShell fournit d'intéressants filtres à utiliser dans les **PIPES**, comme **EXECIO** déjà examiné, ou **TEE** qui permet de rediriger la sortie d'une commande vers deux destinations simultanément, par exemple l'affichage et un fichier.

6.3. L'utilitaire PathMan.

Ceci est un petit cadeau qui pourra se révéler bien utile.

PathMan se présente sous la forme d'un gestionnaire PathHandler à mettre en L:, une entrée **PATH:** à faire dans la mountlist (un script pour le faire à votre place est fourni), et un utilitaire de mise au point **PathWack** à mettre dans C:.

L'explication se fera le mieux par un exemple:

après avoir fait **MOUNT PATH:**

la ligne

ASSIGN PP: PATH:
DEVS:PRINTERS,
DF0:DEVS/PRINTERS,
DH2:DRIVERS, DH3:

définit comme chemin de recherche d'un fichier, par exemple un driver d'imprimante, les répertoires

DEVS:PRINTERS
DF0:DEVS/PRINTERS
DH2:DRIVERS
DH3:

ce qui permet par exemple d'éviter de surcharger une disquette système en élargissant la possibilité de chemins de recherche à d'autres unités physiques ou logiques.

Comme on pouvait s'y attendre, il y a des raffinements, comme le fait de pouvoir définir des alias pour ces définitions de chemins multiples, ou de leur attribuer des bits de protection, afin de permettre par exemple la lecture mais ni la modification, ni la destruction des fichiers se trouvant sur ces chemins.

L'utilitaire **PathWack** sert à mettre au point ces mécanismes, en affichant dans une autre fenêtre WShell les étapes de la recherche que fait **PathMan**.

L'auteur prévient aimablement du fait que PathMan en est encore au stade expérimental, mais devrait néanmoins marcher correctement. Le pépin qui m'est arrivé est que PathWack a refusé de s'arrêter par CTRL-C comme le suggère la doc, avec comme résultat une fenêtre non refermable.

6.4. Snap.

Enfin, bien que ceci n'ait au fond rien à voir avec un Shell, en ouvrant à fond le tiroir Extras, on trouve un truc qui s'appelle **Snap**. Cet utilitaire est destiné à saisir une partie de l'écran, soit en mode texte, soit en mode graphique, à stocker cette partie dans le répertoire CLIPS:, et à le restituer dans la même fenêtre ou dans une autre. Je me suis contenté de vérifier que le mode texte transfère bien la portion de texte encadrée dans une fenêtre WShell, dans une fenêtre de l'éditeur AZ, et dans une fenêtre ProWrite. Il faudrait l'essayer à fond, car Snap a le mérite de fonctionner, et aussi de reconnaître quelques autres polices que le Topaz 8. Ces deux points Snap différencient de ses collègues **ClipIt** et de **SnipIt** qui ne m'ont pas donné de bons résultats. Je dois toutefois signaler que si **Snap** fonctionnait sous WShell et sous AmigaShell, je ne suis pas arrivé à le faire marcher correctement dans un environnement AShell. Attendez-vous toutefois à un apprentissage peu évident et à une bonne dose de plantages. Une fois la procédure maîtrisée, c'est très agréable.

Voilà pour l'environnement de travail!

7. Les scripts.

WShell reconnaît le bit S de l'AmigaShell, et permet donc l'écriture de fichiers de commandes de manière classique, et l'exécution de fichiers de commandes existants.

La grosse nouveauté est la possibilité de travailler en coopération avec **AREXX**. Si vous installez, lorsqu'il sera disponible, le WB 1.4, il devrait en principe inclure AREXX. Sinon, ajoutez AREXX à WShell, çà vaut la peine. Il faut tout de même savoir que les bibliothèques et l'interpréteur résident d'AREXX occupent environ 40 K de mémoire.

Ceci dit, les programmes AREXX s'invoquent comme on l'a vu par les commandes REXX et rx, ou même en invoquant simplement leur nom s'ils sont dans un des chemins de recherche courants. Il est très facile et rapide, grâce à n'importe quel éditeur, d'écrire un programme AREXX de quelques lignes pour réaliser une opération que l'on effectue souvent; comme il s'agit d'un langage de programmation, il comporte toutes les possibilités de boucles et de tests logiques souhaita-

LES PACKS CADEAUX AMIE

PACK N° 1 :
10 LOGICIELS, 1 SUPER MANETTE

PACK N° 2 :
PACK N° 1 + 1 TAPIS SOURIS,
10 DISQUES VIERGES,
100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC.

AMIE LE PRO.

LES PACKS CADEAUX AMIE

PACK N° 3 :
Logiciel AEGIS ARTPAK,
Logiciel AEGIS ANIMATOR,
Logiciel AEGIS DRAW,
Logiciel ARAZOK'S TOMB
+ 100 logiciels du Domaine Public.

AMIGA 500

PROMO
AMIGA 500
+ PACK CADEAU N° 1 ou 50 DISQUETTES 3" 1/2
3 490 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084 S
+ PACK CADEAU N° 2 ou 100 DISQUETTES 3" 1/2
5 790 F

PROMO
AMIGA 500
+ EXTENSION 512 K
3 790 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
+ EXTENSION 512 K
5 990 F

PÉRIPHÉRIQUES

CADEAU
10 % DE VOTRE ACHAT EN DISQUETTE VIERGE
A 6,40 F L'UNITÉ

LECTEURS
3" 1/2 Ext. PROMO 790 F
5" 1/4 Externe 1 590 F

EXTENSION MÉMOIRE
512 Ko PROMO 650 F
512 Ko + Horloge 1.190 F

DISQUES DURS
A 590
20 Mo PROMO 3.990 F
+ 1 Mo Mémoire 1.190 F

MONITEURS
1084 2.590 F
PHILIPS 8832 2.290 F
MULTISYNCHRO 4.990 F

SON
INTERFACE MIDI BUS 500 F
PERFECT SOUND 890 F
AMAS 1.190 F

VIDÉO
DIGIVIEW GOLD 1.790 F
GENLOCK GST 30XP 3.990 F
GENLOCK GST GOLD 5.290 F
HOME VIDÉO KIT 4.490 F
MINI GEN 1.390 F

SCANNERS
PRINT TECHNICK A4 4.990 F
HANDY SCANNER
TYPE 6 COULEUR 5.940 F

TABLETTES GRAPHIQUES
CRP A4 PROMO 2.990 F
CRP A3 7.990 F

SOURIS
CONTRIVER 350 F
CORD LESS 890 F
TRACK BALL 390 F

DIVERS
MOUSE MASTER 270 F
MINI AMP 3 280 F
MINI AMP 5 870 F

LOGICIELS

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

SHERMAN M4	230 F
LARRY III	370 F
DAN DARE III	210 F
DRAGONS BREATH	290 F
STAR BLADE	240 F
F 29	230 F
MINDWINTER	260 F
FRED	240 F
HARRICANA	220 F
INFESTATION	240 F
ITALY 90	220 F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	290 F
PIPEMANIA	290 F
SPACE ACE	410 F
SUPER CARS	180 F
TENNIS CUP	230 F
PIRATES	220 F
XENOMORPH	230 F
IVANHOE	230 F
HEAVY METAL	250 F
MUSIC X	1.600 F

NOUVEAU

Renseignements et commandes sur MINITEL 3616 AMIEPRO

- Le catalogue complet
- Les promotions
- Les cadeaux
- Les occasions

PROMOS NON CUMULABLES, DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

LES Plus d'AMIE

COMMANDEZ 43.57.48.20

- GARANTIE 2 ans
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

TÉLÉCOPIE 47.00.50.51

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du Jeu-de-Boule 75011 PARIS	43.57.82.05
OCCASION		43.38.46.40
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

AMIGA 2000

PROMO
AMIGA 2000
+ PACK CADEAU N° 3
7 990 F

PROMO
AMIGA 2000
+ MONIT. COUL. 1084
+ PACK CADEAU N° 3
9 990 F

PROMO
AMIGA 2000
+ MONIT. COUL.
+ ÉMULATEUR XT
+ PACK CADEAU N° 3
11 990 F

PROMO
AMIGA 2000
+ MONIT. COUL.
+ ÉMULATEUR AT
+ PACK CADEAU N° 3
15 990 F

PÉRIPHÉRIQUES

LECTEUR
INTERNE 3" 1/2 1.100 F
EXTENSION 2 Mo 3.890 F
DISQUE DUR 20 Mo 3.850 F
DISQUE DUR 45 Mo 7.690 F
CARTE
FLICKER FIXER 4.490 F
CARTE
PASSERELLE XT 2.490 F
CARTE PASSERELLE AT 5.490 F

CADEAU
10 % DE VOTRE ACHAT EN DISQUETTE VIERGE
A 6,40 F L'UNITÉ

IMPRIMANTES

CITIZEN
120 D 1.590 F
SWIFT 24 3.990 F
STAR
LC 10 1.890 F
LC 10 COULEUR 2.300 F
LC 24-10 3.190 F
EPSON
LX 800-400 2.400 F
LQ 500-400 3.790 F

CADEAU
500 FEUILLES PAPIER LISTING
+ 1 ROULEAU ENCREUR

COMMODORE
MPS 1230 1.590 F
MPS 1500 COUL. 2.300 F

DISQUETTES 3" 1/2 DF DD
par 100 : **5,50 F** l'unité
par 50 : **5,90 F** l'unité — par 10 : **6,40 F** l'unité

BOÎTES DE RANGEMENT (avec clés)
50 DISKS 50 F — 90 DISKS 90 F — POSSO 139 F

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL TÉL
MON ORDINATEUR

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables).

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F C.R. 60 F TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

DATE D'EXPIRATION

DATE SIGNATURE

SCOR - AN 6.90 - RC 86 B 2526

```
WShell 1 STORE:test Chip 946 Fast 1668
R(0);3:32PM> 'say address()'
WSH_1
R(0);3:32PM> type testaddr.rexx
/* test address */
trace all
say address()
R(0);3:32PM> testaddr.rexx
   3 *-* say address();
WSH_1
R(0);3:33PM> ■
```

bles; de plus, on peut de l'intérieur d'un programme AREXX invoquer d'autres programmes AREXX et des commandes AmigaDos ou WShell.

Exemple:

/* Invocation de commandes AmigaDos depuis un programme AREXX */

/* Programme DirN */

/* acquisition de l'argument de DirN */

parse arg repertoire

/* affichage et stockage du résultat de DIR */

'dir' repertoire '| tee >ram:tempfile'

/* comptage des mots par appel à des fonctions d'AREXX */

call open(fich,'ram:tempfile')
nb = 0
do until eof(fich)
nb = nb + words(readln(fich))
end

/* affichage du résultat */
say nb

/* et pour sortir proprement */
call close(fich)
'delete ram:tempfile'

Ceci représente un petit programme que l'on écrit à la va-vite sans perdre de temps dans un souci d'élégance.

Il est, comme on le voit, possible de passer des arguments à une commande Amigados ou WShell invoquée à l'intérieur d'un programme AREXX.

Par contre, si WShell ne permet pas d'écrire des lignes comportant des commandes multiples, la combinaison WShell + AREXX le permet. L'exemple ci-dessus devient:

dir nomderépertoire | tee >ram:tempfile
"nb=0;do until eof(stdin);
nb=nb+words (readln(stdin);end;
say nb"<ram:tempfile

Il n'en reste pas moins que l'absence de variables locales, et d'un mécanisme de traduction des variables et de substitution des commandes, telle qu'on le trouve dans ASH ou dans les Shells UNIX, est une lacune.

Par contre, dès qu'on ajoute **AREXX**, les possibilités deviennent très étendues.

Le fait d'avoir sous la main en permanence un langage de programmation interprété, interactif, peu encombrant et relativement rapide, est appréciable.

8. Les interfaces avec les programmes.

Nous venons de voir qu'un programme AREXX possède une interface avec WShell, puisqu'il peut invoquer directement des commandes .

Il pourra échanger de l'information avec WShell car chaque process WShell ouvre d'office dans les programmes AREXX qu'il lance un " message port " nommé WSH_n, où n est le numéro de la tâche WShell en cours.

Cet article est un essai de WShell et non d'AREXX; pour connaître le détail du processus d'échange d'informations entre programmes via AREXX, voyez la documentation d'AREXX et les articles passés, présents et à venir sur AREXX.

9. Encombrement mémoire et sur disque.

Nous savons déjà qu'on peut sans problème se créer un environnement **WShell + REXX** sur une disquette. En fait, le code strictement nécessaire au fonctionnement de WShell seul ne représente qu'environ **12K**, ce qui est remarquable si l'on pense qu'il y a là-dedans 22 commandes encapsulées.

En ce qui concerne l'encombrement en mémoire, la commande AVAIL, colonne " IN USE " donne:

pour **WShell** seul:

CHIP 85
FAST 107
TOTAL 192

et après avoir lancé **REXXMAST** la première fois,

CHIP 85
FAST 149
TOTAL 237

en faisant **LOADWB**:

CHIP 88
FAST 157
TOTAL 245

Ce qui ne fait que 18 K de plus qu'avec l'AmigaShell, mais en occupant dans le pire des cas 14 k de moins de précieuse mémoire CHIP.

CONCLUSION.

Simplicité quand je le souhaite, puissance si je veux, WShell est à l'image de l'Amiga.

Notre machine a une foule de possibilités, rares sont ceux qui les utilisent toutes à fond. On peut acheter un Amiga, utiliser de nombreux programmes et même programmer sans utiliser le CLI ou le Shell; il y a des éditeurs et des compilateurs fonctionnant entièrement sous WorkBench, et l'évolution prévisible de ce dernier, est de permettre de faire de plus en plus de choses pour lesquelles il faut à l'heure actuelle utiliser les commandes du système d'expoitation.

Pour faire des choses plus complexes, il faut avoir recours à ces commandes, et c'est là qu'un bon Shell s'apprécie. Je ne pense pas, pour ma part, que l'AmigaDos 1.4, pour ce qu'on peut en lire jusqu'à présent, rendra un outil comme WShell inutile.

WShell peut s'utiliser tel quel, je dirais tout naturellement, pour quelqu'un qui a déjà l'habitude de l'AmigaShell. La dernière des choses à faire, sauf pour les spécialistes, est de lire à fond toute la doc; rien que le contenu du présent article, qui est loin d'être une analyse complète, peut donner l'idée que WShell est une " usine à gaz ", et qu'il y a beaucoup de choses à se mettre en tête.

Le mieux est sans doute d'y aller progressivement, et, chaque fois qu'on a un problème particulier, d'avoir le réflexe " Avec WShell, ça doit être possible ". Vous ne risquez pas d'être déçu. De plus, la chose sera généralement possible de deux ou trois manières différentes, à vous de choisir!

Enfin, il ne faudrait pas que le fait que WShell comporte beaucoup d'aspects " cosmétiques ", vous amène à passer à côté de possibilités puissantes comme ce qui existe au niveau des alias, des pipes et des filtres.

Ceci dit, WShell prend toute sa puissance en association avec AREXX; ce mélange détonnant est sans doute ce qu'il y a de plus puissant dans le genre; nous verrons ce qu'on peut en penser lorsque nous aurons examiné les shells de type UNIX dans les prochains articles.

Zorglub

MEGA-RESET

par Christophe TUAL

Fini les séries de reset inefficaces consécutifs à des programmes qui le bloquent volontairement et obligent à éteindre la machine. Ce mois-ci un montage qui va vous permettre d'avoir un reset intégral.

Il s'agit d'un ajout visant à modifier la séquence de RESET de l'Amiga. En effet, lorsque l'on appuie sur les 3 touches *A-A-Ctrl*, le Reset engendré est différent de ce qui se passe quand on allume l'Amiga par l'interrupteur. En d'autres termes, le Reset-Clavier est moins puissant que le Reset initial. En voici 3 preuves:

-Les virus ne sont bien souvent pas affectés par un Reset-Clavier.

-Pour les possesseurs d'une extension de mémoire munie d'un interrupteur 1Mo/512Ko; une fois mis en position 512Ko, il est impossible de revenir sur la totalité de la mémoire sans éteindre l'Amiga et le rallumer.

-Certains logiciels ou démos détournent le vecteur Reset (tout commé certains virus d'ailleurs...) et un Reset-Clavier vous laisse inlassablement sur le même écran. Ici encore, la seule solution est d'éteindre et de rallumer.

Alors un peu de pitié pour nos circuits car if faut savoir qu'un appareil électrique tombe en panne dans 95 % des cas lors de l'allumage. Donc avec ce montage, un *Reset-Clavier*:

- Vous débarrassera de tout virus en mémoire (sauf de ceux qui se logent dans l'horloge bien sûr).
- Vous rendra toute la mémoire dont vous disposez.
- Vous fait apparaitre le logo de départ à tous les coups (la fameuse main avec la disquette).

En définitive, tout se passe exactement comme si l'Amiga avait été éteint puis rallumé, et ce, sans avoir imposé de coupure de courant à nos précieux circuits !!

Pour comprendre le fonctionnement théorique, il faut regarder se qui se passe lors d'un Reset.En effet, après un Reset le 68000 cherche l'adresse du premier ordre à exécuter à l'adresse 4 (en CHIP-RAM) qui tient lieu de vecteur. Seulement ce vecteur ne pointe pas systématiquement sur la routine de Reset en ROM (et peut donc être facilement détourné: voir les virus...) La solution utilisée par l'Amiga est la suivante: Il existe un signal OVL issu du CIA-B (port A, broche 2) qui, de par son état, va modifier la configuration mémoire de l'Amiga par le biais de GARY comme suit: OVL à l'état 0 : c'est la configuration normale oû on trouve la CHIP-RAM de $000000 à $07FFFF. OVL à l'état 1 : utilisé lors de l'allumage de la bécane, on a alors la zone de CHIP-RAM citée plus haut qui est masquée par la zone de ROM de $F80000 à $FFFFFF.

Il faut par conséquent faire en sorte que le 68000 se dirige toujours vers la vraie routine de Reset qui se trouve en ROM. Il faut donc que le Reset-Clavier masque la CHIP-RAM par la ROM afin que le 68000 trouve son vecteur de Reset à l'adresse $F80004 et non en $000004.

Le montage de la figure 1 va donc intercepter le signal OVL entre CIA-B et GARY et lui imposer un état haut pendant le temps que va durer la routine de Reset en ROM (la vraie !!) puis va remettre la ligne à l'état bas pour que l'on puisse disposer de la CHIP-RAM normalement et le tour est joué. L'interrupteur mentionné sur le schéma permet de choisir entre le Reset classique et le Mega-Reset. Enfin, vous trouverez sur la figure 2 le chronogramme du circuit et sur la figure 3 un exemple de montage des fils sur GARY a l'aide de deux autres supports, et le tout sans soudure sur la carte mère.

Dernier détail qui a son importance: ce montage est temporisé pour un Amiga 500 possédant une extension de 512K.Il faudra revoir la temporisation de la deuxième partie du circuit (produit RC) pour une autre configuration. Mais le montage fonctionne indifféremment avec les ROM 1.2 et 1.3.

Ceci dit, longue vie à nos circuits et bon amusement! ***Christophe***

L'auteur et la rédaction se dégage de toute responsabilité en cas de détérioration de matériel.

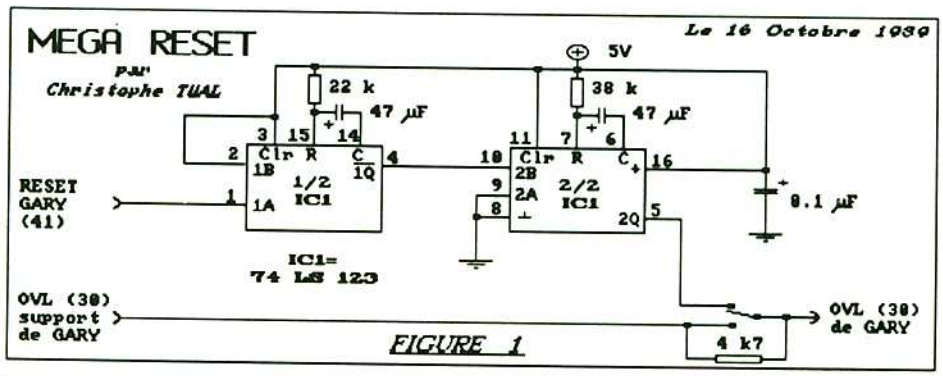


FIGURE 1

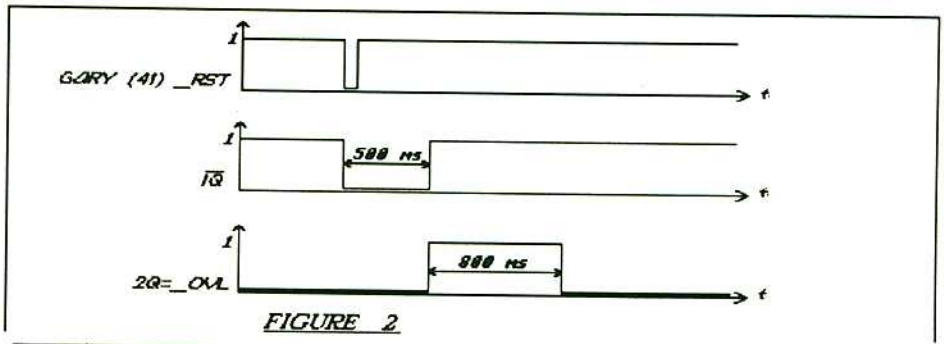


FIGURE 2

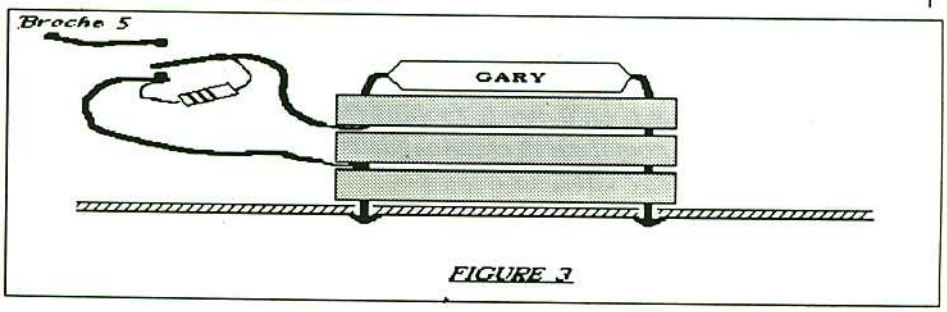


FIGURE 3

PREMIERE D'UNE SERIE DE TROIS ARTICLES PAR XAVIER LECLERCQ

Le compactage de données sur Amiga - PART I

Icône par PowerPacker

Introduction : raisons d'être de la compression et avantages apportés

Combien de fois n'avez vous pas eu la désagréable surprise de constater que votre disquette est "FULL"? Pour vous guérir de cette frustration ne pourrait-on pas tout en gardant le même nombre de données en réduire la taille? La solution c'est le compactage de données. Ce compactage (en anglais "crunching") doit obéir à quelques règles pour être utilisable:

- *Le temps d' "uncrunching" (action de décompacter) doit être le plus court possible de telle sorte que le temps de chargement du nouveau programme ajouté au temps d' "uncrunching" ne dépasse pas le temps pris par le chargement de l'ancien programme (ce n'est pas toujours vrai).*
- *Le chiffre de valeur, c'est à dire le rapport entre la longueur des données comprimées et la longueur des données initiales, doit être inférieur à 1.*

Mais pourquoi s'amuser à compacter des fichiers? Outre le fait déjà cité du gain de place sur disquette et le gain de temps parfois réalisé au chargement ,on peut citer :

- Le cri de soulagement du porte monnaie lors de transmissions de données par modem.(coz Time is money).
- Un moyen éfficace de "coder" des données importantes que vous voulez cacher à d'autres...

Il existe de nombreuses méthodes de compression de données. (Supression des répét itions, compression diatomique, par demi-octet, méthode dite de "Huffman" etc...) Toutes ne sont pas d'éfficacité égale car elles dépendent de la nature des informations composant ces fichiers de données. Tel algorithme utilisé pour réduire la taille d'un fichier de données graphique ne sera pas utilisable pour réduire la taille d'un fichier de textes. La plupart des traitements de texte permettent une sauvegarde en ASCII et si cette dernière n'est pas utilisée le fichier sera alors "crunché" selon une méthode qui tiendra compte par exemple de la fréquence de certaines lettres dans la langue utilisée...

Sans doute avez-vous déjà constaté que pour deux images de même résolution graphique les longueurs des fichiers sauvés seront différents.

Pourquoi? Parce que le format utilisé est ici le format I.F.F . ("Interchange File Format"). Ce format utilise une méthode de compression qui lui est particulier pour réduire la taille des fichiers de données graphique. Cette méthode développée par la société Electronic Arts est la première que nous examinerons ensemble, c'est une méthode de suppression des répétions.

Compression par suppression des répétitions.

Prenons pour exemple une image réalisée en 320*200 en monochrome. La première ligne de cette image "étant vide de points" càd notée comme étant une succession de zéros dans l'unique "BitPlane" qui forme cette image à l'écran.Pour cette ligne il y a 320 successions de bits à zero. Donc 40 octets dont la valeur est zéro se suivent en mémoire. Cette séquence de répétitions du nombre 0 peut-être remplacée par un compteur dont la valeur est 40 suivie de la valeur de remplissage qui est ici 0. Au lieu d'avoir 40 informations il n'y en a plus que deux.mais évidemment si les valeurs qui suivent sont par exemple 24 et 32 , la valeur 24 ne ne peut être réduite car elle ne se répète pas.

Il faudrait donc trouver un moyen pour déterminer s'il y a compactage ou non. Par exemple une valeur strictement supérieure à 128 pourrait indiquer qu'il y a compactage et une valeur inférieure à 128 qu'il n'y a pas compactage. De plus cette valeur serait également un compteur pour connaître le nombre de byte compacté ou non.

Exemple la séquence **164/000/001/004** : 164 étant > 128 le compteur est ici 93 (257-164) et la valeur de remplissage est 0 ; puis comme 1 < 128 il y a une fois la valeur 4. Les informations décompactées sont 93 fois 0 puis le nombre 4. Le nombre minimum du compteur d'informations compactées doit être égal à 1, ce qui fait deux valeurs de remplissage (0 et 1). C'est pour cette raison qu'il faut soustraire le compteur à 257 et non à 256.

C'est en gros la méthode de compactage ByteRun1 (CmpByteRun1) employée pour certains fichiers I.F.F compactés. Le fichier I.F.F peut être compacté suivant différentes méthodes ou bien ne pas être compacté du tout. C'est le byte "Compress" (14ième byte du BMHD (BitMapHeader)) qui donne cette information.

Pour illustrer ce qui a été dit sur la méthode de suppression des répétitions je vous propose un petit programme en assembleur permettant de décompacter un fichier I.F.F. L'image est décompactée et la table des couleurs est construite.(32 couleurs par défault). Cette routine peut être utilisée pour programmer des intros par exemple. Il n'y a alors plus besoin de passer par un utilitaire pour créer des fichiers.RAW (fichier brut de données). Si par défault vous ne connaissez pas la taille et la résolution de l'image (pour être insérée dans la CopperList) vous pouvez rechercher ces informations dans le fichier I.F.F.(20 ième byte:Width.w,Height.w, Depth.w,etc..)

Bon Amusement...

Xavier

```
;En DebutImage sera placé l'image décompactée
;En debutDatas est placé le fichier I.F.F
DebutDatas=$55000
DebutImage=$65000
;Méthode "CmpByteRun1"

Decompacte:
move.l #DebutDatas,a0
move.l #DebutImage,a1
bsr.s  UnCrunching
rts

Uncrunching:
        add.l   #12,a0      ;saute Texte "FORM" etc...
        move.l 4(a0),d0     ;Longueur avant "CMAP"
        add.l   d0,a0
```

L'Amiga, tout l'Amiga, rien que l'Amiga

SAV SUR PLACE 7 JOURS MAXI

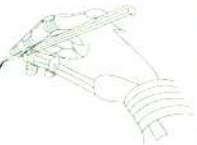
HARD		LES LOGICIELS	
SCANER A4 200 DPI	4990	DPAINT 3	899
SCANER A4 600 DPI	15000	DIGI-PAINT 3	850
DIGIVIEW 4.0 Fr	1995	MIXATOR	3650
PAINTJET COULEUR	15990	ANIMATE 4D	4410
NEC SILENT WRITER	NC	TURBO SILVER	1479
DIGIGOLD- RVB	2540	INTERCHANGE	NC
FLICKER FIXER	3990	CGFONTS	2180
MONITEUR VGA	5560	KARAFONTS	610
MONITEUR A1084	2500	CALLIGRAPHER	809
A2630/25Mhz/2Mo	12990	P.A.O.	
CARTE 68020/2MEGS	9900	EXCELLENCE FR	1790
68030/4MEGS 28 MhZ	22900	CLIP ARTS	595
TABLETTE CRP A4	4600	PRO DRAW	2300
TABLETTE CRP A3	8000	PROFESSIONAL PAGE	4139

Une Solution PackInfo: A2500 + A1084 + DeLuxePaint3 + Tablette CRP A4
27900Frs TTC

HARD		LES LOGICIELS	
GENLOCK GSTGOLD		V GENERIC MASTER	890
SP(FILTRE RVB ET Y-C)	5490	PROVIDEO PLUS	2950
VP(VIDEO PROCESSEUR)	6990	PV PLUS FONTS	1069
GST 2500 (COMPOSANTES + PAL+ Y-C + FADER)	18500	FANTAVISION	535
EXISTE EN BETA ET Y-C		ANIMAGIC	759
GST GOLD PRO	7120	DELUXE VIDEOIII	1090
GST GOLD PRO Y-C	7990	DELUXE PRODUCTIONS	NC
DIGIGOLD PRO	2950	THE DIRECTOR	679
FB10	6035	PAGE FLIPER FX	1290
A2300	2590	TV SHOW	NC
MAGNI	NC	LCA	NC
MT 8 -PAL/SECAM/PAL	1980	DPIII	899
PANASONIC MX10	NC	TV TEXTPRO	NC
		ELAN PERFORMER	590

Une Solution PackVideo: A500 + A1084 + A501 + DeLuxePaint3 + GST GOLD SP + DIGIVIEW 4.0
13990Frs TTC

Infographie



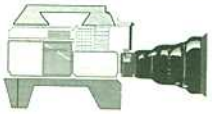
AMIGA 500 *3490*
AMIGA 2000 *7890*

IMPRIMANTES

CITIZEN120D+ *1590*
SWIFT 24 *3690*

DISQUETTES GRANDE MARQUE
MF2DD *100.00*

Video



Prix Fous

PROMOS AUTOUR DE L'A500®

A590 DISQUE DUR AUTOBOOT 20 MEGAS + 2MEGAS RAM INSTALLES: *6390* **Francs**
EXTENSION MEMOIRE 512 Ko + HORLOGE pour A500 *890* **Francs**

EXTENSION 2MEGAS A2000	3990,00Frs
EXTENSION 8MEGAS A2000	9990,00Frs
HDFRAME + QUANTUM 80MEGS	9590,00Frs

PRIX INSTALLATION ET TEST COMPRIS

PROMOTION EDUCATION NATIONALE
PACK EDUCAMIGA® A2000 + A1084 + KIT PC XT
11990 F

Musique

Tous les samedis de 9h30 à 12h 30 PORTES OUVERTES A LA MUSIQUE-MIDI DEMO NON-STOP

PERFECT SOUND	740,00	AUDIOMASTERII	710,00
AMAS	1190,00	TRACK 24	590,00
ECCE MIDI	619,00	STUDIO 24	1169,00
MASTER SOUND	390,00	BIG BAND	1430,00
Dr T'S (KCS)	1999,00	MUSIC X	2560.00

Une Solution PackMidi: A500 + A1084 + A501 + Ece Midi + Track24
7590Frs TTC

LATTICE C 5.0	2439,00	AZTEC C	1790,00
DISCO SCOPIE	440.00	DEVPAC 2	690,00
AREXX	379,00	DOS-2-DOS	459,00
QUATERBACK	550,00	POWER WINDOWS 2.5	730,00

New

CENTRES DE COMPETENCE MAD :
TECSOFT 18, RUE DU PONT DES MORTS 57000 METZ
VOLUMM 30, RUE DES PHARAONS 31000 TOULOUSE

BON A RETOURNER A MAD (adresse ci-contre)
NON : .....PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
❑ Je désire commander l'une des promotions suivantes:
_____au prix de_____
_____au prix de_____
Pour un total de.....Francs

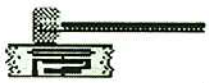
que je règle ❑ par chèque ci-joint ❑ carte bleue N° | | | | | | | | | | | | | | | | |-
Date d'expiration :
Signature:

.Envoi express sous 48 heures pour tous produits en stock.
Page réalisée sur Amiga 2000(COMMODORE). Propage et le Scaner PRINTTECHNIK.Illustrations non contractuelles.

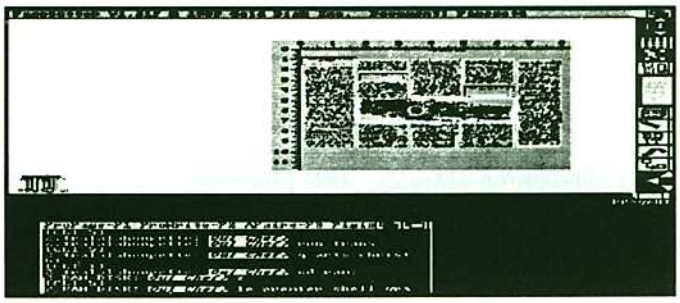
MAD
42, rue Lamartine
75009 PARIS
48 78 11 65

Métros : CADET
NOTRE DAME DE LORETTE

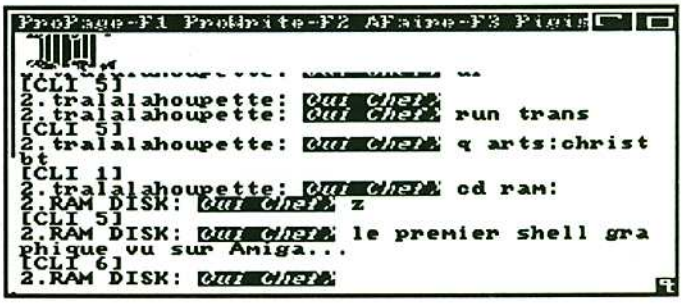
```
        add.l   #8,a0       ;saute Texte "CMAP" + Longueur
        move.l  a0,PositionColorMap

Lab1:   cmp.l   #"BODY",(a0)
        beq.s   Lab0        ;Trouve les Datas: le "BODY"
        add.l   #2,a0       ;Sinon recherche...
        bra.s   Lab1

Lab0:   move.l  4(a0),d0
        add.l   #1,d0       ;Longueur des DATAS
LL:
        and.l   #$fffffffe,d0
        add.l   #8,a0       ;Le pointeur sur le 1 Octect en a0

Lab4:clr.l      d2
        move.b  (a0)+,d2    ;Premier Octet en d2
        bmi.s   Lab6        ;test le bit de signe (>128 ou <128?)
;Continue en Lab5 si d2 <128
Lab5:move.b     (a0)+,(a1)+     ;Octet non "crunché"
        subi.l  #1,d0       ;LongueurDatas=LongueurDatas-1
        subi.b  #1,d2       ;Nombre d'Octets "NonCruncher" - 1
        bpl.s   Lab5        ;Pas à Zero?
        bra.s   Lab7        ;=ZERO
;Test si d2 = 128 ou d2 >128
Lab6:   neg.b   d2          ;Complément à deux (négation)
;La négation de 128=128
            beq.s Lab7
;Continue en "Decrunche" si d2 > 128
Decrunche: move.b (a0),(a1)+ ;remplit la zone du byte crunché
        subi.b  #1,d2       ;Compteur=Compteur-1
        bpl.s   Decrunche       ;pas terminé
        subi.l  #1,d0       ;On retire le 1er octet
        add.l   #1,a0       ;= (a0)+ =pointe sur byte suivant
;en fait ici on retire le compteur de nbres à la longueur du "BODY"
Lab7:subi.l     #1,d0       ;LongueurDatas=LongueurDatas-1
        bmi.s   Lab8        ;Si fin de fichier (EOF) on sort
        bra.s   Lab4        ;Sinon suivant...

Lab8:move.l     PositionColorMap,a0         ;Position ds le fichier
        move.l  ColorMap,a1         ;Position en mémoire
        add.l   #8,a0               ;Position 1er Couleur
        move.l  #32,d0              ;écran 32 Couleurs
;crée la palette ici c'est un écran 32 couleurs
ColorMapBoucle:
        clr.l   d1
        move.b  (a0),d1
        lsl.w   #4,d1       ;Opération pour retirer de 3 Bytes
        move.b  2(a0),d1    ;une couleur càd un Word=2 bytes
        lsr.b   #4,d1       ;exemple: $9090c0c0c0c0 donne
        or.b    1(a0),d1    ;les couleurs $099c et $0ccc
        move.w  d1,(a1)+    ;Sauve la couleur.w
        add.l   #3,a0       ;Plus 3 Bytes
        sub.w   #1,d0       ;Nonmbre de Couleurs-1
        bne.s   ColorMapBoucle
        rts
PositionColorMap:
        dc.l    0
ColorMap:       dc.l        couleurs
couleurs:       blk.w       32,0
```

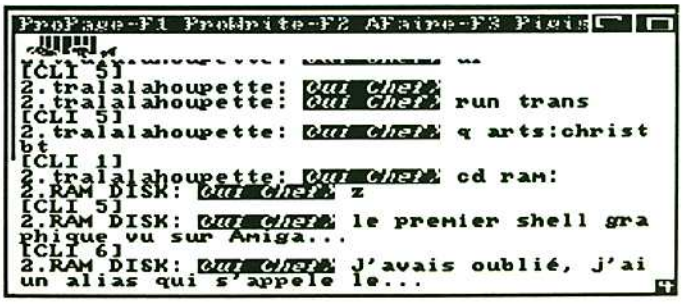


Un Shell Graphique - Grâce à PageSetter!



Voici l'écran de travail de ***PageSetter*** avec sa poubelle débordante... tellement débordante qu'Ed: l'a retrouvé dans la fenêtre de son Shell en quittant Pagesetter...Notre **Roman PhotoN°2**





Bon cette fois fini les bla-bla, on passe à l'action. Le but de cette série d'articles est de vous faire mieux comprendre les co-processeurs de l'Amiga.

Aussi pour commencer en douceur nous allons afficher un écran en 640 * 256 et nous allons le remplir point par point avec une fonction d'affichage de points optimisée. Tous les mois, du moins pendant quelques temps, vous trouverez une petite fonction expliquée qui se nommera MaFonction que vous remplacerez dans le listing de ce mois ci. Au programme, en vrac, affichage de droites, transferts de zones rectangulaires et déplacements de brosses. Vous noterez au passage les macros qui permettent de calculer automatiquement les valeurs à mettre dans les registres du Copper qui vous sont offertes généreusement par *SQUONK*. Ces petites fonctionalités évitent de se trimbaler avec une calculette et une feuille contenant le mode de calcul des valeurs de ces registres qui n'est pas des plus simples et, n'hésitons pas à le dire, est carrément (*censuré par moi même*). Donc un grand merci à *SQUONK* pour avoir fait profité la communauté Amiga de sa géniale trouvaille. Bon je cause je cause mais toujours pas de listing... Rassurez vous, le voilà:

```
; avec AZTEC "as -C -D asm26.a
; ln asm26

;------ constantes de définition du playfield
H_RES     EQU   640        largeur de l'écran
V_RES     EQU   256        hauteur
H_SHFT    EQU   40         coin supérieur gauche X
V_SHFT    EQU   14            "            "    Y
HI_RES    EQU   1          mode haute resolution
LACE_ON   EQU   0          mode non entrelacé
P_WIDTH   EQU   H_RES / 8  largeur en octets
P_HEIGHT  EQU   V_RES
P_SIZE    EQU   P_WIDTH * P_HEIGHT
; taille des plans
P_NUMBER  EQU   2          nombre de plans

; Macros de calcul des valeurs des registres Copper

          IFNE  HI_RES
NH_RES    EQU   H_RES / 2
NH_SHFT   EQU   H_SHFT / 2+106
MODE_640  EQU   $8000
          ELSE
NH_RES    EQU   H_RES
NH_SHFT   EQU   H_SHFT + 106
MODE_640  EQU   $0000
          ENDC

          IFNE  LACE_ON
NV_RES    EQU   V_RES / 2
NV_SHFT   EQU   V_SHFT / 2 + 26
          ELSE
NV_RES    EQU   V_RES
NV_SHFT   EQU   V_SHFT + 26
          ENDC

disstart  EQU   ( NV_SHFT << 8 ) + NH_SHFT
disstop   EQU   ((( NV_RES + NV_SHFT )) << 8 )
+ (( NH_RES + NH_SHFT ) & 255 )

          IFNE  HI_RES
dfstart   EQU   (( NH_SHFT - 9 ) / 2 ) & $FFFC
          ELSE
dfstart   EQU   (( NH_SHFT - 17) / 2 ) & $FFF8
          ENDC

dfstop    EQU   dfstart + ( NH_RES / 2 ) - 8

DIS_CTL   EQU   MODE_640 + ( P_NUMBER << 12
) + $0200

; REGISTRES CUSTOM CHIP
DMACON  equ $096 ; controle dma w
DMACONRequ $002 ; controle dma r
COLOR00 equ $180 ; couleur 0
COLOR01 equ $182
COLOR02 equ $184
COLOR03 equ $186
; REGISTRES COPPER

COP1LC  equ $080 ; 1 ere copper liste
COP2LC  equ $084 ; 2 eme copper liste
COPJMP1 equ $088 ; saut a la 1 ere copper liste
COPJMP2 equ $08A ; saut a la 2 eme copper liste

; REGISTRES BITPLANE

BPLCON0 equ $100 ; controle bitplane 0
BPLCON1 equ $102 ; 1 valeur de scrolling
BPLCON2 equ $104 ; 2 priorite sprite playfield
BPL1PTH equ $0E0 ; ptr bitplane 1
BPL1PTL equ $0E2
BPL2PTH equ $0E4 ; ptr bitplane 2
BPL2PTL equ $0E6
BPL1MOD equ $108 ; modulo pour bitplane impair
BPL2MOD equ $10A ; modulo pour bitplane pair
DIWSTRT equ     $08E ; depart fenetre ecran
DIWSTOP equ     $090 ; fin fenetre ecran
DDFSTRT equ     $092 ; bitplane dma start
DDFSTOP equ     $094 ; bitplane dma stop

; CIA-A REGISTRE PORT A ( BOUTON DE SOURIS )

CIAAPRA equ     $BFE001

CUSTOM  equ     $DFF000

OpenLibrary         equ     -552
libname/version(a1,d0)
CloseLibrary        equ     -414  ; library(a1)
AllocMem            equ     -198  ; taille/flags(d0,d1)
FreeMem             equ     -210  ; prt/taille(a1,d0)
Forbid              equ     -132
Permit              equ     -138

ExecBase  equ     4
CHIP      equ     2    ; flag Chip memory
CLEAR     equ     CHIP + $10000
CLsize    equ     5 * 4
StartList equ     38
Context   REG     d0-d7/a0-a6

start:
   movem.l Context,-(sp)

   move.l  ExecBase,a6

  Allocation de la mémoire pour les plans
   move.l  #P_SIZE*P_NUMBER,d0
   move.l  #CLEAR,d1
   jsr     AllocMem(a6)
```

```
    move.l  d0,Plane
    beq     Fin

; Allocation de la mémoire pour la Cooper Liste
    move.l  #CLsize,d0
    move.l  #CLEAR,d1
    jsr     AllocMem(a6)
    move.l  d0,CLadr
    beq     NoSpace

; Ouverture de la Graphics
    move.l  #graphics,a1
    moveq   #0,d0
    jsr     OpenLibrary(a6)    ;  ouvrir  la  Graphics
library
    move.l  d0,GfxBase

; Initialisation de la Copper Liste
    move.l  CLadr,a0    ; adr de la copper liste dans a0
    move.l  Plane,d0    ; adr du plan 1 dans d0

    move.w  #BPL1PTH,(a0)+
; premiere instruction copper
    swap    d0          ; octet de poid fort
    move.w  d0,(a0)+
    move.w  #BPL1PTL,(a0)+
; deuxieme instruction copper
    swap    d0          ; octet de poid faible
    move.w  d0,(a0)+
    add.l   #P_SIZE,d0
    move.w  #BPL2PTH,(a0)+
; troisième instruction copper
    swap    d0          ; octet de poid fort
    move.w  d0,(a0)+
    move.w  #BPL2PTL,(a0)+
; quatrième instruction copper
    swap    d0          ; octet de poid faible
    move.w  d0,(a0)+

    move.l  #$fffffffe,(a0) ; fin de la copper liste

    movea.l #$dff000,a5

    move.w  #$03a0,DMACON(a5)  ; initialiser le dma

    move.l  CLadr,COP1LC(a5)
    clr.w   COPJMP1(a5)

; Initialisation de la Palette
    move.w  #$0000,COLOR00(a5)  ; couleur 0 noir
    move.w  #$00af,COLOR01(a5)  ; couleur 1 bleu pale
    move.w  #$0f00,COLOR02(a5)  ; couleur 2 rouge
    move.w  #$00f0,COLOR03(a5)  ; couleur 3 vert

    move.w  #disstart,DIWSTRT(a5)
    move.w  #disstop,DIWSTOP(a5)
    move.w  #dfstart,DDFSTRT(a5)
    move.w  #dfstop,DDFSTOP(a5)

    move.w  #DIS_CTL,BPLCON0(a5)

    clr.w   BPLCON1(a5)
    clr.w   BPLCON2(a5)
    clr.w   BPL1MOD(a5)
    clr.w   BPL2MOD(a5)

    move.w  #$83c0,DMACON(a5)

    bsr     MaFonction

test:
    btst    #6,CIAAPRA     ;test souris
    bne     test           ; tant que pas de clic boucler

; Restaurer ancienne Copper Liste
    move.l  GfxBase,a6
    move.l  StartList(a6),COP1LC(a5)
    clr.w   COPJMP1(a5)        ;  copper  liste  startup
activee
    move.w  #$8020,DMACON(a5)  ; reinitialiser le dma

; Fermer la Graphics
    move.l  ExecBase,a6
    move.l  GfxBase,a1      ;  fermer  la  graphics
library
    jsr     CloseLibrary(a6)

; Libérer la mémoire de la Copper Liste
    move.l  CLadr,a1
    move.l  #CLsize,d0
    jsr     FreeMem(a6)

NoSpace:
; Libérer la mémoire des plans
    move.l  Plane,a1
    move.l  #P_SIZE*P_NUMBER,d0
    jsr     FreeMem(a6)

Fin:
    movem.l (sp)+,Context   ; restituer les registres
    rts


MaFonction:
; Remplissage par points
    movem.l d0-d2/a0,-(SP)
    move.l  Plane,a0
    move.w  #V_RES-1,d1  -1 car coordonnées de 0 à
639
externe
    move.w  #H_RES-1,d0  -1 car   "      " 0 à 255
interne
    bsr     Plot
    dbra    d0,interne
    dbra    d1,externe
    adda.l  #P_SIZE,a0
    move.w  #V_RES-1,d1
externe1
    move.w  #H_RES-1,d0
interne1
    bsr     Plot
    dbra    d0,interne1
    dbra    d1,externe1
    movem.l (SP)+,d0-d2/a0
    rts

Plot:
    movem.l d0-d2/a0,-(SP)
    move.l  d0,d2
    lsr.w   #3,d0      d0/8 , N° de l'octets dans la
lignes
    mulu    #P_WIDTH,d1
; Nb de lignes * Nb d'octets par lignes
    add.l   d0,d1            adresse  de  l'octet  à
modifier
    not.w   d2             inverser le masque
    bset    d2,0(a0,d1)    set du bit correspondant
    movem.l (SP)+,d0-d2/a0
    rts

    dseg

CLadr:    dc.l    0
Plane:    dc.l    0
GfxBase:  dc.l    0
graphics: dc.b    "graphics.library",0
```

Et voila, tout est dans le programme. Si vous utilisez un autre assembleur que l'AZTEC, il ne devrait pas y avoir de problèmes.

Pour accélérer un peu vous pouvez rajouter un Forbid (arrêt du multitâche) en début du programme et un Permit à la fin. Tchao et au mois prochain.

Roméo et Squonk

LE CONSEIL

Nous sommes au service des professionnels comme des novices...
Nous vous offrons pour tout achat d'une configuration une hot-line téléphonique gratuite de 1 an.

LE CHOIX

Nous vous proposons une large sélection de produits. Nos critères de choix sont sévères et nous ne diffusons que les meilleures marques. Des fiches techniques de nos produits sont disponibles.

LES PRIX

Nos prix sont égaux ou inférieurs aux meilleurs prix annoncés ou négociés sur le marché. Chez nous, le service est compris !, tous les périphériques sont installés et testés gratuitement.

BAB MICRO

7, rue de Coursic
64100 BAYONNE
TEL : 59.59.39.65
FAX : 59.59.71.63

DISQUES DURS A2000

CBM A2094/A2090A 40 Mo	6 490.00
GVP HC 20	4 990.00
GVP HC 30	4 990.00
GVP HC 45	5 590.00
GVP HC 40 Q	5 950.00
GVP HC 80 Q	8 890.00
GVP HC 100 Q	9 990.00
GVP HC 30 PLUS	7 990.00
GVP HC 45 PLUS	9 480.00
GVP HC 40 Q PLUS	9 780.00
GVP HC 80 Q PLUS	13 680.00
GVP DAISY HC (CABLE)	390.00
GVP SR 8/0	2 990.00
GVP SR 8/2	4 990.00
GVP SR 30-0	7 480.00
GVP SR 30-2	9 480.00
GVP SR 45-0	8 480.00
GVP SR 45-2	10 480.00
GVP SR 40 Q-0	8 780.00
GVP SR 40 Q-2	10 780.00
GVP SR 80 Q-0	12 680.00
GVP SR 80 Q-2	14 680.00
GVP SR 100 Q-0	13 680.00
GVP SR 100 Q-2	15 680.00
GVP SQ 44	9 590.00
GVP SQ 44 C	11 590.00
GVP SQ 44 X	11 990.00
GVP SQ 44 XC	13 990.00
GVP WT 150	9 900.00
GVP WT 150 X	12 300.00
SCSI 20 MO	3 790.00
SCSI 30 MO	4 690.00
SCSI 45 MO	5 900.00
SCSI 40 Q	5 900.00
SCSI 80 Q	10 200.00
SCSI 100 Q	11 200.00
TRUMPCARD HC 20	4 500.00
TRUMPCARD HC 30	5 200.00
TRUMPCARD HC 40 Q	5 750.00
TRUMPCARD HC 48	5 750.00
TRUMPCARD HC 60	7 490.00
TRUMPCARD HC 80 Q	8 900.00
TRUMPCARD HC 105 Q	10 900.00
INFINITY 40 S EXT	11 450.00
INFINITY 40 D EXT	12 450.00
INFINITY 40/I INTERNE	10 400.00
DISK PACK CARTOUCHE	1 050.00
IVS TRUMPCARD A2000	1 850.00

DISQUES DURS A500

COMMODORE A 590	4 790.00
COMMODORE A 590/1	5 790.00
COMMODORE A 590/2	6 790.00
GVP 530/0	7 590.00
GVP 530/2	9 590.00
GVP 530/4	11 590.00
TRUMPCARD 500/20	4 990.00
TRUMPCARD 500/30	5 900.00
TRUMPCARD 500/40 Q	6 650.00
TRUMPCARD 500/48	6 650.00
TRUMPCARD 500/60	7 950.00
TRUMPCARD 500/80 Q	9 900.00
TRUMPCARD 500/100 Q	11 700.00

TABLES TRACANTES

ROLAND DXY 1100	10 490.00
ROLAND DXY 1200	14 990.00
ROLAND DXY 1300	19 990.00

CARTES ACCELERATRICES

COMMODORE A2620-2	9 990.00
COMMODORE A2630-2	12 990.00
GVP A3001-28-4/8 Mo	22 900.00
GVP A3001-28-4/8 Mo-40Q	27 950.00
GVP A3001-28-4/8 Mo-80Q	31 000.00
GVP A3001-33-4/8 Mo	31 000.00
GVP A3001-33-4/8 Mo-40Q	36 050.00
GVP A3001-33-4/8 Mo-80Q	40 500.00
GVP 030/25	11 000.00
GVP 030/25-40 Q	15 950.00
GVP 030/25-80 Q	20 950.00
GVP 030/RAM 4/8	15 900.00
CHIPak 3001 (4 Mo)	8 500.00
GVP AT-40 Q	5 950.00
GVP AT-80 Q	10 950.00

EXTENSIONS RAM A2000

COMMODORE A 2058-2	4 490.00
MICROBOTICS 2-8 0	2 100.00
MICROBOTICS 2-8 2	3 790.00
MICROBOTICS 2-8 4	5 490.00
MICROBOTICS 2-8 6	6 990.00
MICROBOTICS 2-8 8	8 490.00
IVS META 4 /0K	1 500.00
IVS META 4 /512Ko	2 150.00
IVS META 4 /1 Mo	2 990.00
IVS META 4 /2 Mo	4 150.00
IVS META 4 /4 Mo	6 690.00
SPIRIT OCTABYTE 0-8	2 290.00
SPIRIT OCTABYTE 2-8	3 590.00
SPIRIT OCTABYTE 4-8	4 890.00
SPIRIT OCTABYTE 6-8	6 190.00
SPIRIT OCTABYTE 8-8	7 490.00

MONITEURS

PHILIPS 8832	2 790.00
PHILIPS 8801	2 490.00
PHILIPS 8833 S	2 990.00
CBM A 1084 P	2 500.00
CBM A 2024 HR B/W	4 490.00
SONY KVM 14 B	4 180.00
SONY KX 14 PS1	8 120.00
MONITERM VIKING 19"	24 800.00
M.S. MITSUBISHI	5 950.00

EXTENSIONS RAM A500

512 Ko ROCTEC	790.00
512 Ko TRILOGIC	790.00
512 Ko TRAPPER SPIRIT	750.00
SPIRIT IN 500-S2	2 190.00
SPIRIT IN 500-S2-512	2 590.00
SPIRIT IN 500-S2-1	2 990.00
SPIRIT IN 500-S2-2	3 890.00
SPIRIT X-RAM 500 2-8	4 990.00
SPIRIT X-RAM 500 4-8	6 790.00
SPIRIT X-RAM 500 6-8	8 590.00
SPIRIT X-RAM 500 8-8	10 390.00
IVS META 4 /0 Ko	2 190.00
IVS META 4 /512 Ko	2 950.00
IVS META 4 /1Mo	3 090.00
IVS META 4 /2Mo	5 050.00
IVS META 4 /4Mo	7 590.00
MAST MINIMEGS 512 Ko	3 230.00
MAST MINIMEGS 1 Mo	3 500.00
MAST MINIMEGS 2 Mo	4 400.00

SON / MUSIQUE

REAL TIME SOUND PROCESSOR *(PROMO)*	690.00
PERFECT SOUND 3.0 F	990.00
INTERFACE MIDI 1	445.00
INTERFACE MIDI 2	510.00
AUDIO DIGITIZER MONO	345.00
AUDIO DIGITIZER STEREO	495.00
SAMPLER STEREO MK2	560.00
MINIAMP 3	360.00
MINIAMP 4	530.00
MINIAMP 5	895.00
AMAS SOUND DIGITIZER	990.00
MIDI STAR PRO	2 390.00
SPIRIT SOUND TRAP *III*	590.00

SCANNERS

HANDY SCANNER 6C	5 890.00
HANDY SCANNER 10	2 990.00
PERSONAL A4	6 990.00
PRINT TECHNIK A4	4 990.00
PRINT TECHNIK PRO	15 290.00
SHARP JX 300 C	54 990.00
SHAPR JX 100 C	12 990.00
CANON X12F PROSCAN	16 300.00

TABLETTES GRAPHIQUES

CRP A4	4 650.00
CRP A3	7 990.00
SKETCH 961 A5	5 450.00
SKETCH 1201 A4	6 950.00
EASYL A 500	3 990.00
EASYL A 1000	3 990.00
EASYL A 2000	4 590.00

EXTENSIONS DIVERSES

A 2088 D XT	2 990.00
A 2286 D AT	6 990.00
FLICKER FIXER	3 990.00
FLICKER FIXER + ECRAN MULTISYNC	8 990.00
CARTE RESEAU 500 AMIGANET (Ethernet)	4 900.00
CARTE RESEAU 2000	5 900.00

EXTENSIONS RAM A1000

SPIRIT IN 1000-0	2 390.00
SPIRIT IN 1000-512	2 980.00
SPIRIT IN 1000-1	3 570.00
SPIRIT IN 1000-1.5	4 160.00
SPIRIT X-RAM 1000 2-8	5 490.00
SPIRIT X-RAM 1000 4-8	7 290.00
SPIRIT X-RAM 1000 6-8	9 090.00
SPIRIT X-RAM 1000 8-8	10 890.00
MAST MINIMEGS 512 Ko	3 400.00
MAST MINIMEGS 1 Mo	3 950.00
MAST MINIMEGS 2 Mo	4 800.00

DIVERS

IVS SOURCER	920.00
IVS PRINTERFACE	1 050.00
COLOR COMPIL CC2	3 240.00

ENVIRONNEMENT VIDEO

TRANSCODEURS :

MODULATEUR A 520	190.00
CARTE A 2032	890.00
CP 10	1 380.00
CXP GOLD	7 120.00
GEN 100	3 030.00
MIX - IMAGES	3 860.00
TS 20 PAL>SECAM	1 130.00
TS 20 Y-C	1 380.00
TS 30 SECAM>PAL	1 130.00
TS 40 PAL>SECAM	1 400.00
MT 8 Multitranscodeur	1 980.00

DIGITALISATION :

FRAME BUFFER	6 035.00
DIGI-GOLD	2 540.00
DIGI-GOLD PRO Y-C	2 825.00
FRAME BUFFER SATV	6 035.00
LIVE	5 990.00
IN-VISION Plus	9 990.00
VIDI AMIGA	NC
SUPER PIC	8 490.00

GENLOCKS :

CBM A 2300	1 990.00
MINIGEN	1 790.00
GST GOLD SP	6 190.00
GST GOLD VP	6 990.00
MX GOLD	2 680.00
GST GOLD PRO	7 120.00
GST PRO GOLD Y-C	7 600.00
GST 2000 P	17 685.00
GST 2000 Y-C	17 685.00
GST 2000 BETA	17 685.00
GST 2500	18 600.00
HOME VIDEO KIT	4 490.00
HOME VIDEO KIT + DGV	5 990.00
HAMA 4.2580 YC	6 490.00
MAGNI PRO	17 500.00
VM 410 OCTET AZUR	NC
VM 410 + codeur pro	NC
SCANLOCK VSL1P	9 900.00
SCANALIM	1 500.00
VES ONE	16 500.00

CAMESCOPES MAGNETOSCOPES

SONY CCD V 900 HI-8	14 900.00
SONY CCD TR 55	11 490.00
SONY CCD F500	9 900.00
SONY EVS 800 B (8)	12 500.00

MONTAGE / REGIE

TABLE SONY RME 300	5 850.00
EFFETS SONY XVC 900	7 900.00
TITREUR SONY XVT 550	6 900.00
PANASONIC WJ MX 10	16 900.00
VIDEO PILOT	9 900.00
HAMA VIDEOCUT 20+	18 500.00

CORDONS

C1 cinch chinc hf	22.00
C2 double cinch	45.00
C3 péritel/péritel RVB	120.00
C4 DB 23 péritel + hf	225.00
C5 DB23/DB9 + hf	245.00
C6 secteur pro	45.00
C9 péritel/cinch	139.00
C10 ptl/cinch RVB synchro	149.00
C12 ptl femelle	180.00
C13 Mini plug 4 br/2 RCA	65.00
ADP 84 S din 6 br/péritel	145.00
ADP 10 adapt cinch BNC	45.00

LECTEURS DISQUETTES

A 1011 COMMODORE	1 190.00
MDC30 ROBTEC 3" 1/2	990.00
CUMANA 3" 1/2	990.00
ROBTEC 5" 1/4	1 390.00
COMMODORE A2010	1 190.00
GVP INTERNE 3" 1/2	990.00
CHINON INTERNE 3" 1/2	890.00
AMIGATOSH (M.A.S.T.)	2 030.00
AMIGATOSH PLUS	2 680.00

ACCESSOIRES

D7 DF/DD 3"1/2 par 10	69.00
D7 DF/DD 3"1/2 par 50	59.00
D7 DF/DD 3"1/2 par 100	49.00
WITTY MOUSE	390.00
SOURIS INFRA-ROUGE	895.00
CORDLESS MOUSE	995.00
TURBO PAD	55.00
FILTRE ECRAN 14"	150.00
HOUSSE A500	90.00
HOUSSE A500 + ECRAN	140.00
HOUSSE A2000 + ECRAN	150.00
SUPPORT MONITEUR	190.00
SUPPORT IMPRIMANTE	190.00
BOITE RGT 40 DISK	69.00
BOITE RGT 80 DISK	119.00
MEDIA BOX POSSO	139.00
JOYSTICK NAVIGATOR	150.00
JOYSTICK SPEEDKING	150.00
JOYSTICK ZIPSTICK PRO	150.00
JOYSTICK CMD MODULE	200.00
MOUSE MASTER	290.00
BOOT SELECT DF0/DF1	125.00
BOOT SELECT DF0/DF2	125.00
MONITOR SHARER	220.00
CHANGE KICKSTART	290.00
BRAKE "FREIN"	250.00
JOYST PROPORTIONAL	250.00
CABLE PERITEL	150.00

UNITES CENTRALES

AMIGA 500	3 490.00
A500 STARTER KIT	3 790.00
A500 HOME OFFICE KIT	3 990.00
AMIGA 2000	7 990.00
A 2000 M (1084)	9 990.00
A 2000 M business pack	12 990.00
A 2000 Educamiga XT	11 990.00
A 2000 Educamiga AT	15 990.00
A 2000 Educ. XT 40 Mo	15 990.00
A 2000 Educ. AT 40 Mo	19 990.00
AMIGA 2500	22 490.00
A 2500 M (1084)	24 290.00
(Disponibilité sept. 90 ...)	
AMIGA 3000/16	25 990.00
AMIGA 3000/16 multisync	30 990.00
AMIGA 3000/25	30 990.00
AMIGA 3000/25 multisync	35 490.00

Des fiches techniques sont disponibles pour la plupart de nos produits... Demandez-les, elles sont gratuites...

GRAPHISME

3D MON	740.00
AEGIS ANIMATOR	670.00
AEGIS ANIMAGIC	745.00
AEGIS DRAW	595.00
AEGIS DRAW 2000	1 990.00
AEGIS IMPACT	720.00
AEGIS VIDEO TITLER	990.00
ARCHITECTURAL DESIGN	260.00
BUTCHER 2.0	295.00
CALLIGRAPHER (THE)	795.00
CAO 3D (F)	99.00
DELUXE PAINT 2	595.00
DELUXE PAINT 3	820.00
DELUXE PHOTOLAB	625.00
DELUXE VIDEO 1.2	660.00
DELUXE VIDEO 3.0	850.00
DESIGN 3D	770.00
DIGIPAINT 3.0	780.00
DIGIVIEW 4.0 (F)	1 780.00
ELAN PERFORMER	590.00
FANTAVISION	490.00
FUTURE DESIGN DISK	260.00
HUMAN DESIGN DISK	260.00
INTERACTIVE SHOW SYST.	1 490.00
INTERCHANGE	370.00
MIXATOR	3 650.00
MOVIE SETTER	745.00
PAGE FLIPPER PLUS FX	1 190.00
PHOTON PAINT 2.0	990.00
PIXMATE 1.2	560.00
PROFESSIONAL DRAW	1 490.00
PROVIDEO GOLD	2 450.00
QUICKSHOW	490.00
SCULPT 3D XL	1 295.00
SCULPT ANIMATE 4D	4 290.00
TURBO SILVER 3.0	1 425.00
THE DIRECTOR	560.00
THE DIRECTOR TOOL KIT	330.00
TV SHOW	790.00
TV TEXT	740.00
VIDEO EFFECTS 3D	NC
VIDEO GENERIC MASTER	550.00
VIDEOSCAPE 3D	1 250.00
VIDEO SCROLL	890.00
VIDEO WIPE MASTER	850.00

BUREAUTIQUE

COMPTA JAGUAR 3C	4 625.00
EXCELLENCE F	2 190.00
GESTION COMMERCIALE	4 625.00
HOME OFFICE KIT F	990.00
KINDWORDS 2.0 F	580.00
MAXIPLAN 500	1 190.00
MAXIPLAN PLUS	1 590.00
PAGE SETTER F	780.00
PROFESSIONAL PAGE F	2 990.00
PROWRITE 2.0	990.00
PUBLISHER CHOICE F	1 090.00
SUPERBASE PRO F	1 290.00

DIVERS

A-MAX (soft et interface)	1 330.00
AMIGATAP	160.00
B.A.D.	450.00
CAN DO	1 160.00
CLI-MATE 1.2	310.00
CYGNUS ED	850.00
DEVPAC V2	750.00
DISCOSCOPIE	490.00
DOS 2 DOS	440.00
ENCORE	620.00
GFA BASIC 3.0	650.00
HI-SOFT BASIC	920.00
K-SEKA	640.00
LATTICE C 5.0	2 370.00
MAC 2 DOS	960.00
MCC PASCAL II	1 020.00
MIDI RECORDING STUDIO	595.00
MUSIC X	2 715.00
QUATERBACK	580.00
SUPERBACK	470.00
SONIX 2.0	620.00
STUDIO 24	915.00
ULTRA CARD Plus	415.00

LIVRES

Nombreux titres disponibles, liste et tarifs sur simple demande.

BON DE COMMANDE

Nom/prén. : _____

Adresse : _____

CP et Ville : _____

DESIGNATION — PRIX

_____

_____

_____

Port 35 F
Montant total _____

☐ - CHEQUE BANCAIRE
☐ - CHEQUE POSTAL
☐ - MANDAT POSTAL
☐ - CARTE BLEUE (nom du porteur) _____

N° _____ exp. _____

Date et Signature :

Virus Diskdoctor's et Multi-Tasking

C'est quoi monsieur une Task? Hé bien je pourrais vous répondre du task au task un processus possédant son propre environnement (registres, pile, mémoire) en cohabitation avec d'autres processus. Pour plus de détails théoriques jetez un oeil sur l'article "Voyage au centre du Kernel" d'A-News du mois de Février dernier.

Evidemment comprendre la théorie reste un plaisir intellectuel à quoi l'apport de la pratique en donne toute sa saveur. Tout est pratique du multi-task sur Amiga à commencer par les Windows du CLI. C'est justement ce multi-tasking qui permet au microbe (c)Rack Right by DISK-DOCTOR de prendre toute sa force virulente. C'est en effet le premier Virus à créer sa propre Task appelée "Clipboard.device" pour lui permettre d'ignorer les antidotes classiques qui l'éjecteraient hors de la mémoire. Les propos de Steve Tibbet (Auteur de VirusX) concernant le DiskDoctor portent lourd à sa réputation : très compliqué à comprendre! Ce qui nous intéresse est la partie Task du Virus. Je vais vous en expliquer le fonctionnement et il ne vous restera plus aucun obstacle pour programmer vos propres Task.

Un mot d'abord sur le Virus: le Diskdoctor's ne fonctionne que sous les ROMS V1.2. Malgré cela je trouve que dans l'ensemble le virus a été bien programmé (malheureusement). Il prendra de plus en plus de mémoire à chaque reset et finira par "planter" la machine. De plus le formatage de la piste 40 est effectué après un certain nombre de resets.

La cohabitation de Tasks: ce qui retiendra ici notre attention est, comme je l'ai déjà expliqué, la manière qu'il utilisera pour résister au maximum à l'antivirus: il se fixera à une Task appelée "**clipboard.device**". Le type "device" est donc ici un FAUX device. Toute structure TASK possède à la base une structure NODE (un noeud). Ce noeud peut avoir de nombreux types différents: NT_TASK (01), NT_DEVICE(03), NT_RESOURCE (08) etc... Mais évidemment pour une TASK ce type est 01 = NT_TASK. Le type est déterminé à l'offset 8 de la structure NODE. Suit la priorité (offset 9) et le pointeur sur le nom du NODE (offset 10 = ln_Name).

Le **Node** c'est un cordon entre toutes les Tasks du système, tous les devices,etc... Lorsque plusieurs Node sont reliés ensemble on parle de **LISTE**. L'Amiga possède quelques fonctions de Library pour les gérer: Insert, Remove, AddHead, RemHead, Addtail, RemTail, Enqueure, FindName.... Ce n'est pas pour rien qu'il y a 256 K de ROMS!

Les Nodes sont utilisés énormément par l'Amiga: device, task, gestion mémoire. Une liste est une série de structures Node reliées entre elles par un pointeur qui pointe sur le suivant et un autre sur le précédant (Offsets 0 et 4). Chaque liste possède également une première structure ln_Head. C'est cette première structure dont je vous parle actuellement et qui est utilisée lors de l'ajout d'une Task au system avec l'instruction AddTask.

La **priorité** est un nombre dont la valeur peut s'étaler de -128 à +127 (les priorités système s'étalent de -20 à +20) . Lorsque l'Amiga passe d'une Task à l'autre l'environnement est sauvé (comme pour une interruption) et le "Program Counter" saute à une nouvelle Task de priorité plus grande. En fait la priorité détermine directement le temps processeur qui sera alloué à la Task (Task-Scheduling). Lorsqu'une Task est en fonctionnement elle est en mode "**running**" (2) et si elle désire un pointeur de la Task en cours c'est évidemment son propre pointeur qui lui est transmis. Une fois exécutée elle attend de nouveau son tour dans une liste. Elle se trouve alors en mode "**waiting**" (4) et c'est le chef que l'on appelle le **Scheduler** qui lui redonnera vie en fonction des priorités affectées. Si vous voulez la retirer des listes du Scheduler c'est à dire l'enlever définitivement il vous faut utiliser l'instruction RemTask. La structure task sera commutée en mode (6) "**removed**". A la suite de la structure Node se trouve la structure Task proprement dite. La structure est bien expliquée dans le "Bible de l'Amiga". J'ajouterai que l'ouvrage que je possède donne un mauvais détail des registres utilisés par AddTask, c'est en fait Addtask (Task (a1), InitialPC (a2), FinalPC (a3))...

Un mot sur le programme qui nous servira d'illustration: Cette partie est (à quelques octets de différences) la routine utilisée par le Diskdoctors's virus. Le programme commence par réserver la mémoire qui contiendra le code de la TASK (StartTask,..) et l'espace réservé à son environnement (pile). Après avoir recopié les routines il sautera (JMP) au point d'entrée de la routine qui ajoute une Task au system (AddTask). "FinalPC" argument transmis à la fonction AddTask se trouve à Zéro lorsque vous décidez de sortir de la Task en utilisant une routine dont la Rom a le secret... La mémoire qui est réservé par le SP, la limite inférieure et supérieure de la pile sont respectivement **tc_SPReg**, **tc_SpLower** et **Tc_SpUpper**. Si vous insérerez une disquette dans n'importe quel drive la piste 0 est lue et le Bit 4 de $bfe001 est retiré, ce qui éteindra la LED au traitement suivant. Donc cette Task commute l'état de la LED (on/off) à chaque insertion d'une disquette dans n'importe quel drive. Pour enlever la Task il suffit de cliquer sur le bouton gauche de la souris. La task passe en mode (6) "**removed**". Les modes sont lus en tapant "q a1" au Seka. (15 ième octet = **Tc_State**) Attention "A-News.device" n'est pas un "device" mais bien une Task. Pour changer le nom il suffit de faire pointer ln_Name sur un autre message. Le multi-tasking est enlevé avec la fonction **Forbid()** de Exec.Library et remise en marche avec **Permit()**. Vous pouvez donc monopoliser le temps system en interdisant l'access des autres Task au processeur dans vos intros ou programme utilisant beaucoup de temps à ce processeur. Voilà, bonne programmation. Je suis évidemment toujours à la recherche de microbes , écrivez moi: Leclercq Xavier Vieux Chemin D'Ath n°12, 7502 Warchin, Belgium

```
;* Démonstration du principe de fonctionnement d'une TASK
Main:
move.l $4.w ,a6
move.l #SpUpper-AddTask,d0   ;Taille mémoire à réserver
move.l d0,d5
move.l #$02,d1  ;Modalité Chip ($04 pour de la FAST)
jsr -198(a6)     ;AllocMem()
move.l d0,a1
lea AddTask(pc),a0   ;Début code
move.l a1,a5
Copie:
move.b (a0)+,(a1)+   ;On copie...
dbf d5,Copie
clr.l $100     ;Compteur test à zéro
jmp (a5)       ;Saut AddTask
AddTask:
lea TaskStruct(pc),a1
```

```
lea spLower(pc),a2
move.l a2,58(a1)      ;tc_SpLower
lea spUpper(pc),a2
move.l a2,62(a1)      ;tc_SpUpper
move.l a2,54(a1)      ;tc_SpReg
move.b #01,8(a1)      ;type "NT_Task"
lea NomTask(pc),a2
move.l a2,10(a1)  ;ln_name (du noeud)
lea StartTASK(pc),a2   ;où débute le code de la TASK
move.l #$000000,a3 ;Final_PC (Programme de sortie de la Rom...)
jsr -282(a6)          ;AddTask()
rts  ;dans a1 se trouve l'adresse de la structure
;Avec Seka taper >q a1 pour visualiser cette structure
StartTask:
btst #$6,$bfe001      ;Souris gauche ?
beq.s RemTask         ;oui sortir
addi.l #1,$100    ;ajoute 1 au compteur
btst #4,$bfe001       ;Track 0 ?
bne.s StartTask       ;non on boucle
bchg #1,$bfe001       ;led ON/OFF
move.l #$fffff,d1
Wait1: nop            ;delay()
move.l #$f,d0
Wait2: nop dbf d0,Wait2
dbf d1,Wait1
bra.s StartTask       ;On boucle
RemTask:
move.l $4.w,a6
move.l #SpUpper-AddTask,d0   ;size
lea AddTask(pc),a1
jsr -210(a6)          ;FreeMem()
lea TaskStruct(pc),a1
jsr -288(a6)          ;Remtask()
rts
NomTask:  dc.b "A-News.device",0
even
TaskStruct: blk.b 100,0
even
spLower:   blk.b 500,0
spUpper:
```

NEWS - NEWS

J'ai lu pour vous "***Les Virus Informatiques***" aux éditions Marabout. Au dos du livre est indiqué Virus sur Amiga, PC etc... J'ai cherché mais je n'ai trouvé aucune référence concernant l'Amiga. L'introduction au sujet des virus est bien faite, l'historique également, mais aucun détail technique n'est développé. La deuxième partie de l'ouvrage décrit quelques virus sur PC et "Mack in Tosh" accompagné de leurs antidotes: les Virus Killers. A acheter pour la première partie si vous ignorez tout en la matière ou bien si vous adorez les petits animaux répondant aux doux noms de vers, virus ,cheval de troie...

* * *

La version actuelle du **Master Virus Killer** est la 1.7 (21 avril 90). Cette version 1.7 peut identifier 44 Virus au démarrage dont le Class Abraham Virus et 37 bootblock spéciaux, de plus elle possède une doc interne de plus de 30 Koctets, protège le RAD:, permet de sauver le bootblock en un fichier, etc... Disponibilité: disquette France de chez Hermes Diffusion.

Pour ceux à qui cela pourrait rendre service je signale qu'un **court-circuit** entre l'interrupteur d'une KickStart platine et la masse peut endommager... l'Agnus! En théorie lorsque l'Amiga tombe en panne la couleur de l'écran au démarrage indique le type de circuit impliqué. (Vert: les CIAS 8520, Jaune: l' Agnus sortant de son support etc...). Mais lorsque le circuit affichant le diagnostic tombe en panne l'écran reste impitoyablement gris/noir... Prix de cet univers impitoyable: 400 FF de réparation!

* * *

Apparition d'un nouveau virus particulièrement vicieux: l'**EXPERT Virus**. Je l'ai localisé le 21 Avril à Tournai, il se manifeste par un cadre rouge clignotant comme un Gourou. Attention il est apparament particulièrement difficile de s'en débarasser!!

* * *

On m'a parlé d'une deuxième cartouche pour la Miga: **l'Action Replay Cartrige**. La première étant pour rappel la Nordic-Cart. L'Action Replay devrait pouvoir rivalisé avec la Nordic. Affaire à suivre...

* * *

Un Amiga 500 sur le Plateau de ***Ciel Mon Mardi*** pour nous parler d'essai d'incrustation: splendide. Mais les commentaires du journaliste de service à propos d'un Anti-Virus étaient très "space": "C'est une cassette qui permet d'attraper un virus par la manche pour le remonter à la surface de l'ordinateur ...". En voilà un qui devrait lire A-News!

* * *

Hermes Diffusion dispose maintenant d'un local permanent. Le déménagement qui s'en est suivi n'est pas la cause d'un retard du courrier que vous aviez pu éventuellement détecté. Hervé (Ed l'épicier) m'a déclaré qu'il s'agissait de grèves des postes localisées dans le Nord de l'Hexagone. Prenez donc votre mal en patience...

Xavier

AXE-3D

67 rue de la jonquière

75017 Paris - Metro Guy Moquet

Tel: 42-28-08-39 ou 42-28-06-23

Le magasin est ouvert de 9h30 à 19h. Commandes par VPC port en sus.

Exceptionnel ! Votre Amiga 500 pour *3490 F*

Cadeau: un extension interne de 512 ko sans horloge.

Les indispensables ....

Drives externes 3" 1/2 pour Amiga= 690 F

Drives externes 5" 1/4 pour Amiga= 990 F

Disquettes: 3"1/2 DF DD= 4.9 F l'unité

Disquettes: 5"1/4 DF DD= 2.6 F l'unité

Et le fameux hardcopieur: le Synchro Express: 375 F

Extensions Mémoires: INCROYABLE !!!

Pour Amiga 500;

Extension interne 512 ko sans horloge= 550 F

Extension interne 512 ko avec horloge= 600 F

Extension interne 0 ko à 2 Mo avec adaptateur Gary (1 Mo de Chip Ram avec Super Fat Agnus)= 780 F en 0 ko plus 399 F par palier de 512 ko.

Pour Amiga 2000; Extension 2 Mo à 8 Mo en autoconfig= 2790 F en 2 Mo plus 1590 F par palier de 2 Mo

BASIC : Le Son

par CRS

Cette partie SON termine enfin la deuxième partie de ma petite série sur l'Amiga Basic. Mais voilà, le son avec cet interpréteur n'est pas terrible car il n'offre qu'une commande :

SOUND fréquence, durée, volume, canal

Voici les différentes explications. Avec la fréquence du son vous choisissez sa durée, le volume et l'un des 4 canaux. Ces deux derniers éléments ne sont pas nécessaires. La fréquence vous permet d'indiquer la hauteur du son. Vous verrez dans votre livre du basic à l'explication de la commande SOUND un tableau qui vous donne la valeur jusqu'à 4 octaves. La puissance sonore de l'Amiga est bien plus importante puisqu'elle va de 20 à 15000 Hertz. Pour avoir les fréquences des octaves non indiqués, sachez qu'il suffit de doubler la fréquence d'un son pour monter d'un octave. Le do, par exemple, fait 440, le prochain do sera à 880.

Pour la durée, c'est déjà un peu plus compliqué. On utilise une valeur comprise entre 0 et 77. Vous avez aussi un tableau pour cet élément du son. Si vous voulez un son pendant 0,40 seconde, il suffit de faire 18,2 * 0,40 = 7,28. Le volume quant à lui peut varier de 0 à 255. Si la valeur est absente, elle est d'office à 127. Mais cela ne suffit pas pour sortir un son de votre Amiga. Il faut aussi choisir un des 4 canaux de 0 à 3. Notez bien que les canaux 0 et 3 utilisent le côté gauche et les 1 et 2 le côté droit. Si la valeur est absente, on utilise le canal 0. A ce moment, nous pouvons entendre un son chaque fois que nous donnons en direct cette commande et les différentes valeurs requises. Mais pour pouvoir utiliser les canaux simultanément, nous avons besoin de la commande :

SOUND WAIT

Cette commande prépare l'Amiga et

SOUND RESUME

exécute ce qui a été emmagasiné (voir *listing 1.*).

Les sons sont exécutés les uns après les autres sur un canal. Je vous rends attentif sur un petit truc: dans le programme, le volume est mis à zéro pour une bonne raison. A vous de voir... (attendre lecture et question de synchro). Je ne vous en dirai pas plus!

PARTIE 2 (Animation/son): Déplacement d'objets à l'écran ; utilisation du son

PARTIE 3 (La Programmation structurée): Apprendre à utiliser les boucles, IF... THEN... ELSE, WHILE... WEND, et aspect visuel de vos programmes

PARTIE 4 (Les interruptions): Interception des erreurs de programmation ; interruption par menu, timer ou souris

PARTIE 5 (Sous-programmes et librairies): La technique des sous-programmes ; insertion de programmes en langage machine et des librairies.

La prochaine commande :

WAVE Canal, forme d'onde

Pour vous résumer, mais sans nous emmêler dans des explications de physique, je vous dirai qu'il y a quatre formes d'onde : Sinus, Triangle, Carré, Bruit. Jusqu'à présent le son est sous forme sinusoïdale. Mais le rendu fait très artificiel. Pourquoi? parce que cette forme d'onde n'existe pas naturellement. Alors, pour reproduire un instrument il faut d'autres formes en utilisant un champ compris entre -128 et +127. Vous pouvez ainsi définir toute forme d'onde (voir *listing 2.*). Notez que pour revenir au mode standard il suffit d'écrire :

WAVE Canal, SIN

Mais me direz-vous (du moins je le pense !) avec tout ça, nous n'avons pas de commande pour régler l'Attaque ! Ne craignez rien car avec le listing 3, je vais essayer de pallier à cette lacune.

★
★★

C'est ainsi que je termine ma deuxième partie. Je sais que c'est très court pour le son, mais j'espère que je vous aurai suffisamment intéressé pour que vous expérimentiez vous même et plus que moi, qui me contente ici d'une initiation. A vous de toujours approfondir pour découvrir autre choses et si possible de m'en faire part. Je pense au petit mot de **Cédric Dumas**. Il a raison de me faire part de l'erreur dans le listing 2 du mois d'avril. C'est le coup de la ligne sautée et intervertie! Donc á partir de CLOSE 1 écrivez :

OBJECT.SHAPE 1,style$

'rem l'objet 1 = la balle

FOR a=1 TO nombre

OBJECT.SHAPE a,1

'rem duplique l'objet 1 dans 2,3,4,5,6

... puis le reste ...

La prochaine partie est très intéressante et vous permet d'arriver au basic moderne... le structuré.

á+

CRS

Listing 1. Petit exemple pour le son

```
DIM Frequence(3),Duree(3),Volume(3)
SOUND WAIT
PRINT "Tout d'abord le LA ... puis l'accord DO MI SOL DO."

BoucleLecture:
  FOR i=0 TO 3
    READ Frequence(i),Duree(i), Volume(i)
    IF Frequence(0)=-1 THEN SOUND RESUME : SOUND 1990, 1 , 100: END
    SOUND Frequence(i),Duree(i), Volume(i), i
    NEXT i
    GOTO BoucleLecture
REM Frequence Duree Volume
DATA 440.0 , 36.4 , 255
DATA 440.0 , 36.4 , 0
DATA 440.0 , 36.4 , 0
DATA 440.0 , 36.4 , 0
DATA 261.63, 28.2 , 200
DATA 329.63, 28.2 , 200
DATA 392.00, 28.2 , 200
DATA 523.25, 28.2 , 200
DATA -1 , -1 , -1
```

Listing 2. Variation d'une note en fonction de la forme d'onde

```
DIM triangle%(255),carre%(255),bruit%(255)
RANDOMIZE TIMER
FOR i=0 TO 63
  triangle%(i)     = 127 * i / 64
  triangle%(i + 64) = 127 * (64-i)/64
  triangle%(i + 128) = -127 * i / 64
  triangle%(i + 192) = -127 * (64-i)/64
NEXT i
FOR i = 0 TO 127
  carre%(i)     = 127
  carre%(i + 128) = -128
NEXT i
FOR i = 0 TO 255
  bruit%(i) = 255 * RND - 128
NEXT i
WAVE 0,SIN
WAVE 1,triangle%
WAVE 2,carre%
WAVE 3,bruit%
FOR k = 0 TO 3
  SOUND WAIT
  FOR i = 440 TO 880 STEP 40
    SOUND i,3.6,0,k
    SOUND i,3.6,0,(k+1) MOD 4
    SOUND i,3.6,0,(k+2) MOD 4
    SOUND i,3.6,0,(k+3) MOD 4
    NEXT i
    SOUND RESUME
  NEXT k
  SLEEP
```

Listing 3. Exemple pour modifier l'attaque

```
DIM Attaque%(255)
REM 1. La montée du ... son
  FOR i=0 TO 30
    Attaque%(i)=255*i/30
  NEXT i
REM 2. La descente d'un poil ...
  FOR i=31 TO 60
    Attaque%(i)=255*(1-(i-31)/100)
  NEXT i
REM 3. Et voici le pallier avant ...
  FOR i=61 TO 100
    Attaque%(i)=Attaque%(60)
  NEXT i
REM 4. La chute irrémédiable !
  FOR i=101 TO 255
    Attaque%(i)=Attaque%(100)*(1-(i-101)/155)
  NEXT i
REM 5. Le plaisir du graphe ...
  PSET(4,190-.7*Attaque%(0))
  FOR i=1 TO 255
    LINE-(2*i,190-.7*Attaque%(i))
  NEXT i
  FOR i=0 TO 255
    SOUND 440,.15,Attaque%(i)
  NEXT i
```

DATA: conversion de fichiers en données ASCII

par Crystal Chip

Bien souvent, dans un source assembleur, on a besoin d'importer des données se trouvant dans un fichier binaire. Or le format des données doit être le suivant :

***dc.x $xxxx..,$xxxx..,$xxxx..,$xxxx..**, etc...*

*C'est pourquoi j'ai écrit cette commande DATA qui permet la conversion d'un fichier quelconque au format '**dc.x**'.*

DATA s'utilise à partir du CLI. Sa syntaxe est la suivante :
DATA [>Destination] <FichierSource> <b.w.l>
Il est nécessaire de préciser l'extension (en minuscule) : b pour Byte, w pour Word, l pour Long.

Si l'on ne précise rien d'autre que le fichier et l'extension, la conversion s'effectura sur l'écran. Pour sauver le résultat de la conversion, il suffit d'employer le symbole de redirection '>' et de préciser le nom du fichier destination, ex : DATA >Destination Source w. La possibilité de redirection ainsi offerte, permet d'accroitre la puissance de la routine sans lui ajouter la moindre ligne de code. On peut ainsi rediriger la sortie sur l' imprimante (pourquoi pas ?), en écrivant : DATA >prt: Source w Attention, dans le cas d'une redirection, si une erreur survient, elle ne sera pas affichée à l'écran, mais dans le fichier destination !

Que cette commande vous soit utile !

Crystal Chip

```
ExecBase   = 4
OldOpenLib = -408
CloseLib   = -414
Output     = -60
Write      = -48
Open       = -30
Close      = -36
Read       = -42

Main:
   movem.l D1-D7/A0-A6,-(SP); Sauvegarde des registres
   subq.w  #1,D0
   beq Erreur    ; Erreur : paramètres inexistants
NoSpace:         ; Suppression des espaces
   cmpi.b#32,(A0)+
   bne.s  Param1
   dbf  D0,NoSpace
   bra  Erreur   ; Erreur : paramètres insuffisants
Param1:
   lea  File,A1
   subq.l #1,A0
Found:
   move.b  (A0)+,(A1)+; Récupération nom du fichier source
   cmpi.b#32,(A0)
   beq.s  NoSpace2
   dbf  D0,Found
   bra  Erreur   ; Erreur : paramètres insuffisants
NoSpace2:        ; Suppression des espaces
   cmpi.b#32,(A0)+
   bne.s  Param2
   dbf  D0,NoSpace2
   bra  Erreur   ; Erreur : paramètres insuffisants
Param2:
   move.b  -1(A0),Suffix; Récupération de l'extension
   cmpi.b#32,(A0)
   beq.s  Label1
   cmpi.b#10,(A0)
   bne Erreur    ; Erreur : paramètres invalides
Label1:
   cmpi.b#'w',Suffix
   beq.s  Label3
   cmpi.b#'b',Suffix
   bne.s  Label2
   move.b  #12,Nombre; 12 Données par ligne
   move.w  #1,NbOctets
   bra.s  Label3
Label2:
   cmpi.b#'l',Suffix
   bne Erreur    ; Erreur : paramètres invalides
   move.b  #5,Nombre; 5 Données par ligne
   move.w  #4,NbOctets
Label3:
   move.lExecBase,A6
   lea  DosLib,A1
   moveq#0,D0
   jsr  OldOpenLib(A6); Ouverture de la Dos Library
   move.lD0,DosBase
   move.lD0,A6
   jsr  Output(A6)
   move.lD0,StdOut; Adresse de la structure de sortie
   move.l#1005,D2; Old Mode
   move.l#File,D1; Fichier à ouvrir
   jsr  Open(A6)
   move.lD0,FileHandle
   beq NoFile    ; Erreur : Fichier Inexistant
   move.w  NbOctets,D2; Calcul du compteur
   add.w  D2,D2; de boucle de la
   subq.w  #1,D2; conversion héxadécimale
   move.w  D2,Cpt; (2, 4, ou 8 chiffres)
   moveq#0,D5 ; RAZ du compteur de data par ligne
Lecture:
   move.lFileHandle,D1
   move.l#Data,D2; Adresse du tampon de lecture
   moveq#0,D3
   move.w  NbOctets,D3; Nb d'octets à lire
   jsr  Read(A6)
   tst.w  D0     ; Fin de fichier ?
   beq.s  LastLine; Oui, c'est la dernière ligne
   move.b  D0,Nb; Nb d'octets lus
   tst.b D5      ; On entame une nouvelle ligne ?
```


AXE-3D

67 rue de la jonquière

75017 Paris - Metro Guy Moquet

Tel: 42-28-08-39 ou 42-28-06-23

Le magasin est ouvert de 9h30 à 19h. Commandes par VPC port en sus.

Imprimantes STAR:

LC 10 serie II (9 aiguilles) ..... 1790 F
LC 10 couleur (9 aiguilles) ..... 2100 F
LC 24-10 (24 aiguilles) ..... 2690 F
Et en cadeau: Le cable !!!
Bac f. à f. pour LC 10 ..... 700 F
Bac f. à f. pour LC 24-10 ..... 750 F

Rubans:

Ruban pour STAR LC 10 mono ..... 40 F
Ruban pour STAR LC 10 coul ..... 60 F
Ruban pour STAR LC 24-10 ..... 50 F

Disquettes:

3"1/2 DF/DD ..... 4.9 F
3"1/2 DF/DD (BASF) ..... 5.5 F
5"1/4 DF/DD ..... 2.6 F

```
    bne.s  Suite  ; Non !
    lea  Ligne2,A5
Suite:
    move.lData,D0; Donnée à traduire
    bsr  Bin2Hex; Conversion Binaire -> Hexa
    bra.s  Lecture; Donnée suivante !
LastLine:
    tst.b D5        ; La dernière ligne est elle vide ?
    beq.s  Sortie ; Oui, alors on sort
    move.b  #10,(A5)+; Sinon on l'affiche
    move.b  #0,(A5)
    move.w  NbOctets,D2
    subq.l #1,A5
Boucle:
    cmp.b Nb,D2; On complète la dernière
    beq.s  DispLine; donnée avec des zéros
    move.b  #48,-(A5); s'il y a lieu :
    move.b  #48,-(A5); par exemple, pour afficher en
    subq.b #1,D2 ; mots longs un fichier au
    bra.s  Boucle; nombre d'octets impair
DispLine:
    lea  Ligne,A0
    bsr  Affiche
Sortie:
    move.lFileHandle,D1
    jsr  Close(A6)
Fin:
    move.lExecBase,A6
    move.lDosBase,A1
    jsr  CloseLib(A6)
    movem.l (SP)+,D1-D7/A0-A6; Réinitialisation des registres
    clr.l D0        ; Annulation du drapeau d'erreur
    rts             ; Retour au système
Erreur:             ; Affichage de la syntaxe
    move.lExecBase,A6; de la commande
    lea  DosLib,A1
    moveq#0,D0
    jsr  OldOpenLib(A6)
    move.lD0,DosBase
    move.lD0,A6
    jsr  Output(A6)
    move.lD0,StdOut
    lea  Syntaxe,A0
    bsr  Affiche
    bra.s  Fin
NoFile:             ; Affichage du message d'erreur
    lea  NotFound,A0; de fichier non trouvé
    bsr  Affiche
    bra.s  Fin
Affiche:
    move.lA0,D2
    moveq#0,D3
NextCar:
    addq.b#1,D3 ; Calcul du nombre de caractères
    tst.b (A0)+    ; de la chaine à afficher
    bne.s  NextCar
    subq.b#1,D3
    move.lStdOut,D1
    jsr  Write(A6); (file, buffer, length) (D1, D2, D3)
    rts
Bin2Hex:        ; (Nombre binaire D0)
    tst.b D5        ; Est-ce la première valeur ?
    beq.s  NoComma; Oui, donc pas de virgule devant
    move.b  #',',(A5)+
NoComma:
    move.b  #'$',(A5)+
    move.lD0,D1
    move.w  Cpt,D2; Cpt = 2, 4 ou 8 chiffres
Hexa1:
    rol.l #4,D1     ; Conversion par Quartets
    move.b  D1,D0
    andi.b #$F,D0
    addi.b #48,D0
    cmpi.b#58,D0; Est-ce un chiffre (0-9) ?
    blt.s Hexa2
    addq.b#7,D0 ; Non, c'est une lettre (A-F)
Hexa2:
    move.b  D0,(A5)+
    dbf  D2,Hexa1
    addq.b#1,D5
    cmp.b Nombre,D5; La ligne n'est pas complète
    bne.s  Suivant; donc on continue
    move.b  #10,(A5)+; Sinon on l'affiche
    move.b  #0,(A5)
    lea  Ligne,A0
    bsr  Affiche
    moveq#0,D5 ; RAZ du compteur de data par ligne
Suivant:
    rts
DosBase:
    dc.l 0
StdOut:
    dc.l 0
DosLib:
    dc.b 'dos.library',0
    even
File:
    blk.b  80,0
FileHandle:
    dc.l 0
Data:
    dc.l 0
Nb:
    dc.b 0
Nombre:
    dc.b 8
NbOctets:
    dc.w  2
Cpt:
    dc.w  0
Ligne: dc.b '  dc.'
Suffix:dc.b 'w  '
Ligne2:  blk.b  50,0
Syntaxe:
    dc.b 10,' USAGE:    DATA    [>Dest_File]    <File_Name>
<b.w.l>',10,10,0
    even
NotFound:
    dc.b 10,' File Not Found !',10,10,0
```

POTIRON'S CONNEXION

Description du serveur communiqué par le Sysops

Potiron's Connexion est un serveur RTC monovoie entierement consacré à notre merveilleuse machine, l'Amiga! Justement, le serveur tourne sur un Amiga 500 gonflé a 1 méga et 2 drives externes. Je vous précise tout de suite les horaires du serveur, à savoir: de 22h à 6h en semaine et 24h/24 le week-end.

Bon, venons-en à la présentation et au contenu de POTIRON'S CONNEXION.

Tout comme son nom, la présentation est originale. En effet, pour rester dans l'environnement Amiga, on accède à toutes les fonctions par des menus déroulants ! Ceux-ci sont au nombre de 6:

=> Le menu **AUTRES** contient les rubriques:

- RTC: permet de voir une liste de serveurs ou d'en enregistrer un.
- PUB: superbe rubrique puisqu'on y trouve des pages graphiques de présentation d'autres serveurs...
- IMAGES: slideshow d'une 15aine de pages videotextes.
- TABLEAU: vous pouvez voir votre statut: temps de connexion, nbre de messages à lire dans les forums, affiches.
- VIDEOTEXT: quelques informations sur les codes du minitel ...

=> Le menu **BAL**: toutes les fonctions des boîtes aux lettres (lire, écrire, repondeur, annuaire, changement de passe)

=> Le menu **FORUMS**: on peut y lire et écrire des messages dans les rubriques Amiga, Trucs, Langage, News, Solutions, Recherche, Histoires, Minitel.

=> Le menu **AFFICHES**: messages avec nombre de lignes illimités, en 40 ou 80 colonnes.

=> Le menu **TEL**: téléchargement de programmes du domaine public. Du nouveau: également pour PC et Atari.

=> Le menu **DIVERS**: un jeu, l'edito-hebdo, le prix (et oui!), dialogue avec le sysop.

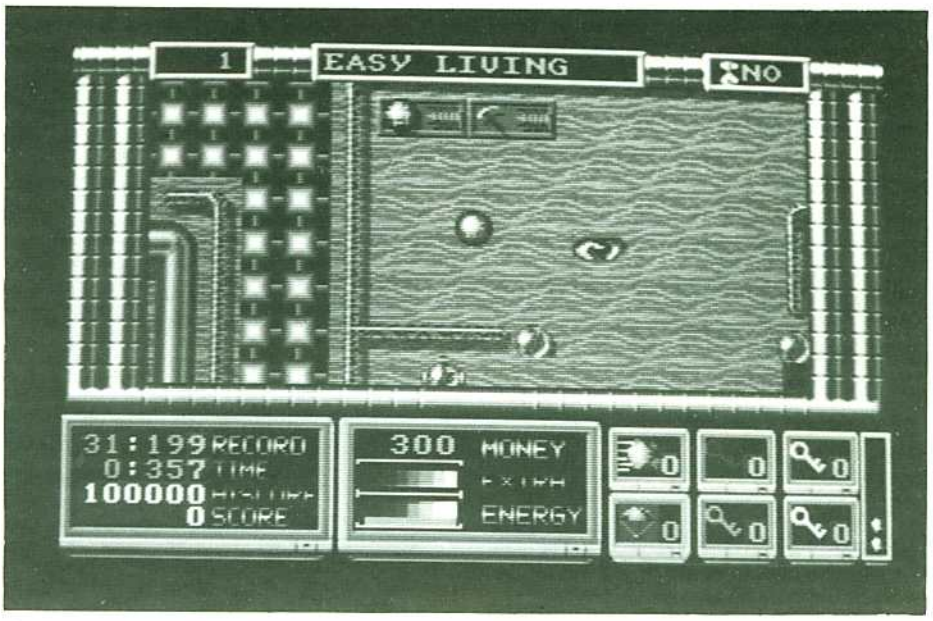
Bien sur, il existe également des mots-clefs qui permettent de ne pas passer par les menus déroulants, ce qui accélère les accès aux rubriques...Le fonctionnement est très bien expliqué dans le guide...

Voila ce qui termine la présentation de Potiron's Connexion; alors je ne peux que vous encourager à composer le (1)89-48-63-15.... Venez y faire un p'tit tour et donner votre opinion.... Je vous attends nombreux !

Rock'n'Roll

Editeur: Rainbow Arts

Ayant récemment re-découvert les vertus du Rock'n'Roll grâce à quelques amis developpeurs je vous livre ce mois-ci quelques trucs qui devrait vous faire le plus grand bien.



Près de six mois après sa sortie, ce jeu déchaine toujours autant de passions et nombreux sont ceux qui sont bloqués à un niveau et qui rage de ne pas pouvoir connaître les 32 tableaux qui composent le soft.

Un petit rappel pour ceux qui ne connaissent pas: le but du jeu est de guider une petite boule dans un tableau immense et de trouver la sortie qui mène au tableau suivant. Classique me direz-vous ? Mais la découverte du passage idéal ne se fera pas sans mal car des obstacles nombreux et variés sont là pour vous empêcher de mener à bien votre mission. Les plus classiques sont constitués de portes de couleurs qui ne sont franchissables que si vous possédez une clé de la même couleur. La plateforme de jeux est en suspension au dessus du vide et parfois vous rencontrerez des trous. Il existe alors un moyen de les éviter qui consiste à les reboucher si vous possédez l'outil adéquat. Au cours du jeu vous trouverez des pièces qui seront utiles pour acheter des objets indispensables pour la suite du jeu. Il vous faudra donc plusieurs passages pour savoir quoi acheter et à quel moment utiliser vos achats.

Si les premiers tableaux sont assez faciles cela se corse au moment du 5ième et après cela devient franchement ardu. Mais Rainbow Arts a pensé à nous, pauvre petit joueur bloqué devant un obstacle qu'on croit insurmontable.

D'abord il existe des passages secrets pour passer directement à un niveau supérieur. Un exemple tout de suite: pour passer du niveau 4 au niveau 11 il faut accéder à une zone ou se trouve des oeufs. Pour cela il faut avoir une pioche en réserve et la placer à droite de la flêche du milieu à l'endroit ou se trouve trois flêches superposées qui pointe sur le vide. Il est alors possible de se déplacer sur le vide et d'atteindre la zone des oeufs. Pour les autres passages secrets je vous laisse le soin de les découvrir vous-même.

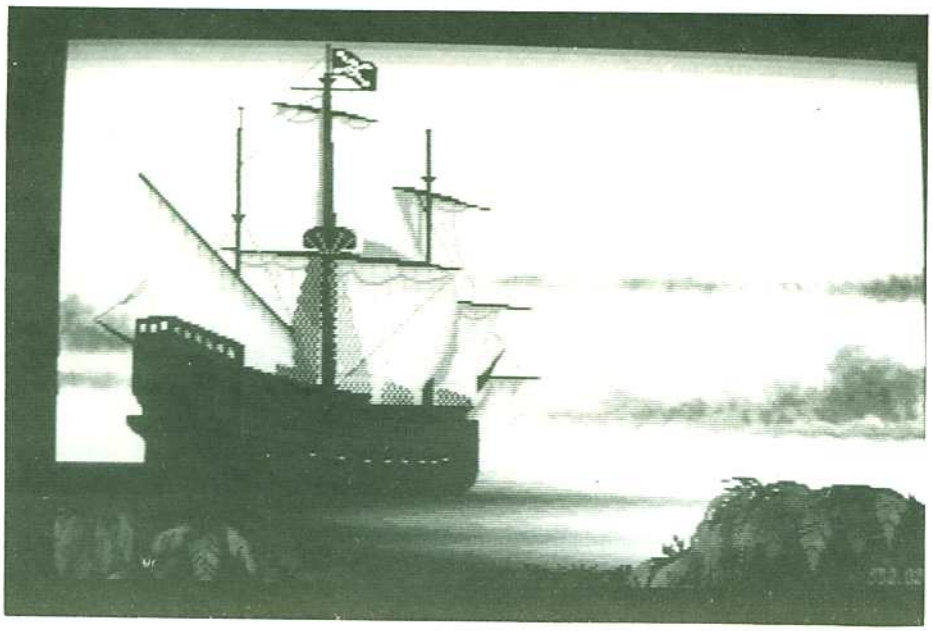
Il existe aussi une autre astuce qui permet de commencer à n'importe quel tableau. Quand le programme vous demande votre nom tapez RAINBOW ARTS et on vous demande alors un code. Voici la liste des codes des 32 tableaux::

02 02XX2000XX20 03 03XX2010XX30
04 04XX2020XX40 05 05XX2030XX50
06 06XX2040XX60 07 07XX2050XX70
08 08XX2060XX80 09 09XX2070XX90
10 10XX2080XX01 11 11XX2090XX11
12 12XX2280XX21 13 13XX2290XX31
14 14XX2390XX41 15 15XX2508XX51
16 16XX2518XX61 17 17XX2528XX71
18 18XX2538XX81 19 19XX2548XX91
20 20XX2558XX02 21 21XX2568XX12
22 22XX2578XX22 23 23XX2588XX32
24 24XX2598XX42 25 25XX5929XX52
26 26XX5939XX62 27 27XX5949XX72
28 28XX5959XX82 29 29XX5969XX92
30 30XX5979XX03 31 31XX5989XX13
32 32XX5999XX23

Un dernier petit code avant de partir, au moment d'entre votre nom tapez plutôt COUNTRY et vous aurez accés au juke box pour écouter toutes les excellentes musiques qui accompagnent les tableaux.

J'espère que si vous aviez ce jeu et qu'il dormait au fond d'une boîte vous allez le ressortir et vous apercevoir comme il fait partie des meilleurs softs d'arcade/stratégie qui existe sur l'Amiga.

Kéké



Pirates

Editeur: Microprose

Juste une photo de Pirates pour vous mettre l'eau à la bouche. N'ayant pas assez de temps pour le tester , je vous promets un test à fond dès le mois prochain. En quelques mots il s'agit d'une simulation de pirates avec des combats à l'épée, des combats entres navires, des rencontres, des indices à découvrir dans les multiples iles des océans. Une grande aventure en perspective. Le jeu s'annonce très très bien. Les graphismes sont superbes et les sons digitalisées d'un grand réalisme. A suivre...

Kéké

Essonne Mailing : toujours plus .....

Amiga 3000

Nous offrons 1 journée de formation sur logiciels graphiques et nous reprenons A500, A1000, A2000

Caligari Broadcast

(disquette démo :100 F frais d'envoi inclus - préciser 68000 ou 68020)

L'animation 3D en 8000 x 8000, 16 millions de couleurs et les toutes les textures

Nous proposons le VRAI pack PRO répondant à ces critères :

A2000 + 68030 + disque dur 80 Mo Quantum + carte AT + carte Vista 4Mo PAL 16 millions de couleurs + logiciels Caligari Broadcast et TIPS + contrôleur image par image BCD 5000

139 000 HT

DigiWorks 3D (750 F * ttc)

Transforme une image IFF 2D en 3D pour utilisation avec Sculpt, Silver ou via InterChange

TV Text Pro (1 278 F * ttc)

Un MUST du titrage, utilise toute police IFF, habillage, ombrage, rotation, couleurs et bordures paramétrables.

Can Do (1 074 F * ttc)

Peut effectivement TOUT faire : menus, applications interactives, présentations graphiques, ...

AReXX (450 F * ttc)

Langage de programmation évolué permettant de générer des applications de haut niveau.

A venir sous peu (infos sur demande)

Boîtier PC pour A500, carte télécopieur pour A2000, digitaliseur audio 16 bits 100 Khz .....

** commandes courrier: ajouter 30 F avec votre chèque, 50 F en cas de contre-remboursement*

exclusivité Essonne Mailing

AmigaTEX®

(disquette démo : 50 F frais d'envoi inclus)

COMPAREZ AVEC LA CONCURRENCE

- ❑ plus de 1500 polices et les METAFONT, alphabet grec, formes géométriques
- ❑ formules mathématiques, symboles, index et sommaires automatiques
- ❑ qualité d'impression indépendante de l'imprimante
- ❑ TOUS les caractères spéciaux étrangers, accepte les images IFF
- ❑ ne coûte que 1 590 F ttc, drivers d'imprimantes 800 F

JUSQU'AU 30 JUIN 1990

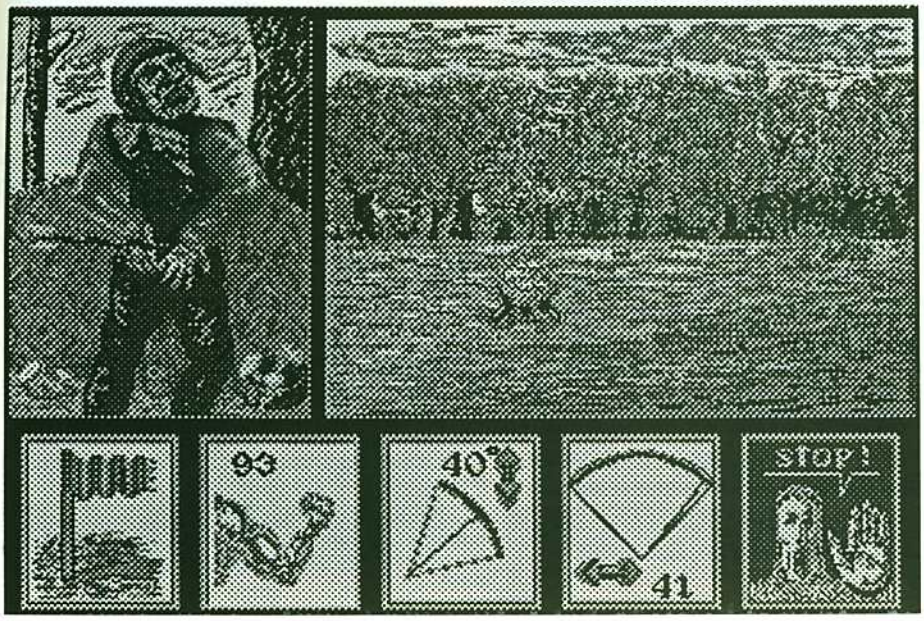
AmigaTEX + driver + imprimante NEC P2 Plus + bac feuille à feuille : 5 900 F (au lieu de 7 423 F)

cadeau supplémentaire: un abonnement d'un an à ANews

catalogue complet sur demande à :

ESSONNE MAILING
8-10 rue du Bois Sauvage - 91024 EVRY Cedex
✆ 64.97.96.54 (24 heures sur 24) Fax: 69.91.19.25

Fireball a testé a fond *IRON LORD*



Enfin le voilà, eh bien notre attente n'aura pas été veine car voici un bon jeu d'aventure/ arcade. *(NDLR: votre attente était du à deux facteurs: (1) les delais chez l'éditeur, et (2) le fait qu'Ed: avait oublié cet article de Fireball dans un des tiroirs profonds et obscurs de son disque dur pendant deux mois... Mais vu l'importance de l'evenement dans le paysage ludique nous avons décidé de le publier comme si ne rien était...)*

Iron Lord est distribué par UBI Soft, il est composé par 2 disquettes accompagnées par 1 doc.

La doc, en Français (heureusement pour un jeu Français...), est trés claire: bravo!

La présentation du soft est bien faite, avec une musique agréable.

Les graphismes sont jolis et bien soignés. Il est dommage que la transposition ST->Amiga apparaisse dans le peu de couleurs utilisées (16) et dans le manque de luminosité de certaines scènes.

Les différentes musiques sont bien et judicieusement utilisées. C'est pourtant regrettable que les instruments utilisés soient si peu recherchés.

Les animations durant la partie sont correctes et fluides.

Le systême de jeu est pratique du fait de l'utilisation combinée du joystick et de la souris. Aucun problème de compréhension, aucune impasse n'est possible.

Quant au scénario, la quête constituant la première partie est un peu simple mais... ça remonte le moral; la deuxième partie: la stratégie d'une bataille du moyen âge est courte et violente mais intéressante; la troisième partie "arcade" est, elle, divertissante.

Je conclurai en disant que ce logiciel a réussit un beau tir groupé dans tous les domaines mais du fait de son lourd retard d'édition le "très bon jeu" qu'il était est devenu un "bon jeu". En tous les cas, un soft à posseder pour les amateurs de jeux d'aventure.

Fireball

The Platine Lord

Impossamole

Troisième volet des programmeurs de Core Design, Impossamole se situe dans la lignée de Rick Dangerous et Switchblade. Moi qui suis un accroc de ce genre de softs je ne pouvais pas manquer d'en faire l'éloge bien que le fait de voir qu'une équipe de programmeurs épuise ses routines, aussi performantes soient-elles, pour nous sortir un nouveau soft tous les deux mois en changeant les décors, les personnages et les musiques.

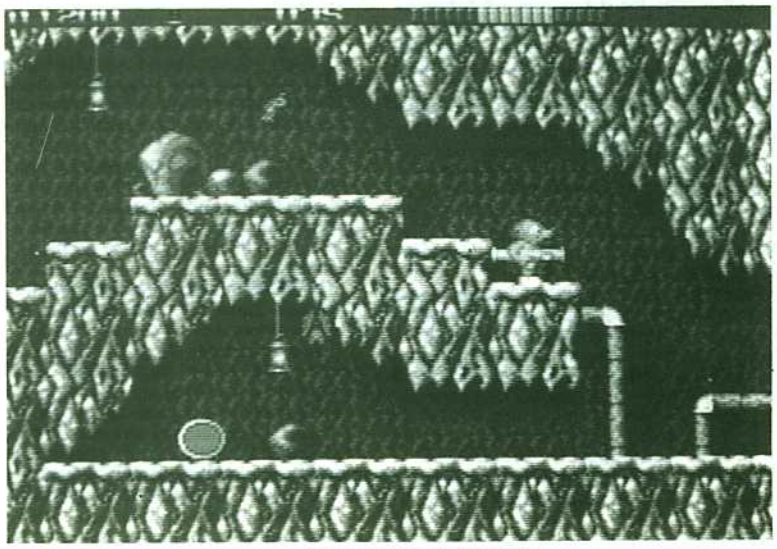
Malgré tout Impossamole n'a plus grand chose en commun avec ses prédecesseurs. Il reprend l'histoire de Monthy la taupe que les possesseurs de C64 ont du connaître. C'est toujours un jeu de tableaux mais cette fois ci on ne peut plus revenir en arrière.

Les attaquants sont de plus en plus nombreux et de plus en plus coriaces. J'avais pu atteindre le troisième tableau de Rick Dangerous et finir Switchblade sans trop de problèmes mais là je l'avoue je suis coincé au premier tableau et je ne sais même pas si je suis loin ou pas de la fin. C'est pour vous dire le degré de difficulté atteint.

Malgré cela le soft reste très jouable et on progresse lentement mais sûrement. Comme précédemment la durée de vie des armes trouvées est limitée et certains monstres comme des chauves-souris sont indestructibles.

Une bonne dose de patience est nécessaire pour progresser, ainsi qu'un joystick assez précis car les mouvements demandent une grande rigueur dans leur exécution. Le seul défaut est de ne posséder qu'une seule vie au départ et que les ravitaillements en points de vie, bien que judicieusement disposés, soient aussi rares. A part cela il y a cinq tableaux, on peut commencer par n'importe lequel des quatre premiers mais pour voir le cinquième il faudra préalablement avoir passé tous les autres.

Ce n'est pas mission impossible mais presque. Les graphismes sont toujours aussi soignés, les bruitages sont intéressants et l'animation est bonne. Mais étant donné sa difficulté il reste un jeu à réserver aux mordus des jeux de tableaux . - ***Kéké***



Impossamole de Gremlin

DOMAINE GRAND PUBLIC

*Ce mois-ci, il va falloir vous accrocher à votre **A-News**. Le rythme infernal de parution des Fish nous oblige à prendre des mesures d'exception: pas moins de vingt huit disquettes décrites. Bon courage ...*

FISH 283

Bref v1.01: Un programme de contrôle pour les sources en BASIC. Il génère une liste des lignes avec numérotation ainsi qu'une table dés variables utilisées dans le programme BASIC étudié. Sources incluses.

CWDemo v3.2: Une version démo d'un utilitaire de contrôle des assignations des registres de couleurs sous Intuition. Update de la version figurant sur la FISH #238.

FullReset: Un utilitaire qui fait le vide en mémoire lorsqu'il aperçoit une tâche suspecte qui intercepte ou modifie certains vecteurs.

MarbleSlide: Un jeu de type casse-tête, il faut arriver à reconstruire une forme modèle à partir d'un tableau contenant les diverses parties.

SensoPro: Un jeu inspiré du très connu "Simon", il faut répéter une séquence de couleurs et de notes qui se complique avec le temps. Frustrant au possible!

WatchMan: Un petit utilitaire d'écran inspiré par le "EyeCon" des stations Sun. Sources incluses.

FISH 284

ARPTools v1.0: Quelques petits utilitaires destinés à utiliser au mieux les "pipes" sans identificateur permis dans le shell ARP. Les sources sont incluses.

Back: Deux utilitaires permettant de contrôler les sauvegardes disque dur effectuées avec le programme de Matt Dillon sur des disquettes. Sources incluses.

Dme v1.38: La dernière mouture du fameux éditeur de texte "wysiwig" écrit par Matt Dillon. De nouvelles améliorations en font un excellent programme. Sources incluses.

FileTest: Permet de tester l'intégrité des fichiers contenus dans un répertoire et ses sous-répertoires.

IconTools: Un petit package d'utilitaires qui permettent de modifier l'allure des icônes et les possibilités des fichiers .info associés. Ceci a été réalisé en vue d'une version 1.4 du Workbench qui serait encore plus paramétrable par l'utilisateur. Sources incluses.

RecurDir: Un programme permettant d'aider à la constitution de fichier ZOO (pour la transmission de disquettes par modem). Sources incluses.

FISH 285

AvailMem v1.03: Un petit utilitaire qui visualise en permanence les ressources en bytes de la mémoire CHIP et FAST. Sources incluses.

DynaShow v1.1: Un programme permettant l'utilisation de 4096 couleurs en haute résolution dynamique et overscan.

'Liner v1.32: Un utilitaire qui crée des soulignés de différentes longueurs et dans plusieurs formats. Ces soulignés peuvent ensuite être exportés vers d'autres programmes comme du texte. Sources incluses.

MSizer: Permet de changer la taille d'une fenêtre à partir de n'importe quel coin lorsque l'on maintient enfoncé le bouton gauche de la souris et la touche AMIGA gauche.

Plasma v1.f: Un programme qui génère des fractales de type "nuage de plasma" (dégradés de couleurs très progressifs). Sources fournies.

Rubik v0.0: Un utilitaire permettant de résoudre le Rubik's cube. La solution est proposée en 2D (dur à saisir) ou en 3D. Sources incluses.

FISH 286

CCutils: Huit petits utilitaires à utiliser sous CLI et qui nécessitent la librairie cclib. Plusieurs fonctions originales sont permises: vérification des fichiers IFF, visualisation de l'usage du lecteur de disquette, enlèvement de la mémoire des librairies non utilisées, etc...

EDITO

6 Juin 19.., quelque part en Normandie.

-Ach, welch ein Brouillard! Che ne fois rien!

-Ne fous inquietez bas Kolonel, elles ne fiendront bas.

-Ja aber nos Informateurs zont formels. Blusieurs ont été aberçues se dirichant fers les Côtes... Che fous le disais!! Ch'en fois une, nein, zwei drei vier...

-Bah, nur ein kleines Escadre.

-Nein Hermann, das ist eine ganze Flotte, das ist eine kolossale Infasion!!

(Extrait de '*Le jour le plus Fish*' par le major **Ed** von der **Epicerie**).

Amiga Fair de Lens

Hermès Diffusion sera là (Salle Paul Sion, Lens, le 7 juillet). 10F la disquette de DP (sauf les collections France, UGA Newsflash et MiA qui seront à 15F, c'est votre contribution aux auteurs). Mille disquettes de DP disponibles

EW: Un petit "patch" pour permettre de générer sous Intuition des fenêtres comparables à celles du Macintosh. Sources en assembleur incluses.

FastDisk II: Permet d'optimiser les temps d'accés à vos disquettes. Deux méthodes sont disponibles, ainsi que la compatibilité avec ARP et Lattice C. Sources en C incluses.

S220to8SVX v1.0: Programme de conversion au format 8SVX (8 bits) de sons échantillonnés sur synthétiseur Roland S-220/S-10/MKS-100.

Txt2Exe: Cet utilitaire transforme un fichier texte en un exécutable qui liste le texte à l'écran. Plusieurs options sont possibles.

Uedit v2.5d: Un éditeur de texte très pointu, avec mode apprentissage, système hyper-texte, langage de commande, menus paramètrables. Version shareware, update de celle figurant sur la FISH #254.

FISH 287

DAsm v2.12: Macro assembleur symbolique destiné à plusieurs micro-processeurs: 6502, 68705, 6803 et 6811. DAsm permet de nombreuses facilités de programmation. Sources incluses.

FullView v1.1: Un utilitaire qui est destiné à la lecture des fichiers textes à partir du Workbench. Des options très judicieuses, comme le défilement rapide ou la lecture de fichiers en format compressé, sont incluses. Update du programme de la FISH #242.

JPDirUtil v1.11: Un programme de gestion de fichiers qui permet le paramétrage de ses gadgets et le lancement à partir d'une icône.

MouseCoords: Ce petit utilitaire visualise les coordonnées écran du pointeur de la souris. Sources en assembleur incluses.

OSK: Un clavier soft qui permet de taper du texte avec la souris. Les sources sont incluses.

PopDir v1.6: Un petit utilitaire qui ouvre et referme une fenêtre où l'on peut lire le contenu d'un répertoire à la demande. sources incluses.

Unshar v1.1: Ce programme extrait les fichiers archivés en mode Shar sous Unix. Cette version est particulièrement fiable et puissante. Sources en C incluses.

VirusX v4.0: La dernière version du chasseur de microbes de Steeve Tibbet, elle contient un moyen de se débarasser du tout récent virus Xeno.

ZeroVirus v2.01: Un autre chasseur de virus, permettant de nombreuses fonctions de reconnaissance et d'archivage. (pour l'instant nous on a rien trouvé de mieux que le MVK... merci X. Leclercq).

FISH 288

DiskSpeed v2.0: Un programme qui peut tester les performances d'accés aux disquettes et mémoriser les résultats dans une base de données. Sources en C incluses.

PlotData2D v1.0: Un très joli grapheur 2D qui possède des options à la hauteur des concurrents sur Macintosh (axes log-log et semi-log, tracé de symboles pour différencier les courbes, etc...). Sources en Fortran.

Scripit v1.20: Un langage qui vous donne le loisir de transformer en fichier script exécutable toute action que vous pouvez effectuer interactivement (comme cliquer la souris par exemple). Un port Arexx est inclus, ce qui permet en étant judicieux d'utiliser Arexx avec des programmes qui ne posséde pas (encore) de port pour ce langage. Un tout tout bon utilitaire! (j'ai failli dire indispensable).

FISH 289

AmiGo v1.0: Un jeu de Go sur Amiga. Les sources sont incluses.

Atree v1.7: Un utilitaire bien connu sur les PC et compatibles, il donne une représentation imagée de l'arborescence de vos répertoires et permet de vous y déplacer sans effort.

LHArc v1.0: Un utilitaire d'archivage qui a le grand mérite d'être compatible avec une version développée sous MSDOS (la 1.13 pour être précis).

Orbit v1.2: Vous pourrez attraper des sueurs froides en mémorisant les trajectoires de jusqu' à 130 satellites lancés dans une ronde infernale au-dessus de nos têtes. Il faut noter que des listes officielles de ces délicieux engins sont mises à jour toutes les deux semaines sur certains serveurs.

TreeWalk: Un programme qui teste méthodiquement les fichiers dans les répertoires et affiliés que vous lui imposez. Des filtres sont utilisables pour un travail plus ciblé. Sources incluses.

FISH 290

DPlot v2.0: Un grapheur très sympathique et adapté au tracé de courbes expérimentales. C'est une update de la version de la FISH #237, avec de nombreuses améliorations.

IPC: Un package de communication inter-tâches (i.e un autre Arexx) qui s'intéresse à tous les problèmes que l'on rencontre dans ce genre d'application. Sources incluses.

KillReq v1.0: Ce petit utilitaire envoie aux oubliettes les "requesters" indésirables que peut quelquefois s'entêter à vous balancer votre Amiga. TOUS les "requesters" sont traités. Sources en C incluses.

Xicon v2.5: La nouvelle mouture de Xicon, que l'on peut trouver dans son ancienne version sur tout bon Workbench 1.3 non importé de Taïwan. Cette update apporte de nombreuses améliorations. INCONTOURNABLE!

FISH 291

GMC v4.0: Un tout bon gestionnaire de clavier qui apporte le confort d'une ligne de commande étendue, la possibilité de programmer des touches de fonctions et d'accéder à un aide-mémoire, etc...

Keyboard: Un ensemble de fonctions qui traduisent les messages sybillins du device RAW:, genre "@#¿<[230-/ ...", en des choses plus compréhensibles pour l'utilisateur moyen: "... Arreuhhh". Les sources (édifiantes) sont fournies.

Sim v4.2: Un simulateur pour réseaux types "Register-Transfer", qui décrit les systèmes hardwares. Un compilateur est disponible pour concevoir de nouveaux outils. Version update de la 4.0 disponible sur la FISH #229.

SKsh v1.2: Un shell qui possède de nombreuses qualités. Pas besoin de s'étendre sur le

sujet puisque ZORGLUB s'est déjà penché avec brio sur la question. Une simple précision, SKsh est en fait une remouture de Ash (FISH # 279).

FISH 292

Devstat: Un exemple de programmation en assembleur pour reconnaître et lister les divers devices de votre Amiga. Sources incluses.

FileRequest v2.0: Un exemple de programmation d'un demandeur de fichier (un requester en français branché). Version update du programme FileSelect qui était sur la FISH #173. Sources en assembleur incluses.

MultiPlot: Un super-package pour obtenir l'impression de vos courbes sur imprimante ou table traçante. Update de Plot (FISH #231), cet utilitaire est capable (selon les auteurs) de restituer fidèlement toutes les courbes en 2D. Les sources sont fournies.

FISH 293

ClockDJ v4.07: Un petit utilitaire dans le style DMouse, dont il possède toutes les fonctionnalités, plus un port Arexx....

CrcLists: Catalogue (in english) de la collection FISH qui va du numéro #001 (la préhistoire!) au #292.

FISH 294

DNet v2.10.13: Encore un ENORME utilitaire concocté par Matt Dillon. DNet est un protocole de lien entre deux machines, l'une sous Unix et l'autre sous AmigaDos. Ca marche dans 95% des cas pour le transfert de fichiers. Update de la version figurant sur la FISH #220, sources incluses pour les versions Unix et Amiga.

FmsDisk: Un utilitaire qui rend possible la création de partitions de type disquette sur un disque dur. Jusque 32 zones sont configurables et ceci en utilisant le nouveau ou l'ancien "File System" (fast ou non). Les sources sont fournies par Matt Dillon.

FISH 295

GnuGrep v1.5: L'utilitaire "Grep" remplace les programmes "Grep", "Fgrep", "Egrep" et "Bmgrep" contenu dans la version précédente du projet GNU (voir FISH #204). Les sources sont bien sûr incluses.

LHWarp v1.03: Encore un programme de compression pour archivage ou transmission de disquettes par modem. Les sources sont incluses.

MandelMountains v1.1: Un programme qui permet des rendus en trois dimensions de fractales dites "montagnes de Mandel". Plusieurs exemples d'images sont sur cette disquette.

FISH 296

Comal v2.0: Une version démo (pas de sauvegarde possible) du langage danois COMAL qui a pour but de combiner l'approche moderne du Pascal avec la grande maniabilité et l'interactivité du BASIC. Un langage de cette qualité dans le domaine public est rare, profitez en pour l'essayer et vous pourrez alors tenter d'obtenir une version complète.

Patch v1.0: L'homologue d'une commande Unix qui a fait ses preuves pour les applications de comparaisons de fichiers textes afin de déterminer de façon automatique les numéros de versions. Update de la FISH #129, les sources sont fournies.

FISH 297

Clean v1.0: Un petit utilitaire à utiliser avec une disquette de nettoyage pour maintenir propre les têtes de lectures de vos lecteurs de disquettes. Les sources en assembleur sont incluses.

DevKit v1.2: Un kit de programmes qui réalise un environnement paradisiaque pour les programmeurs. Les utilitaires sont écrits en C et en Arexx. Ils permettent, par exemple, de lancer une compilation à partir d'un éditeur, de positionner le curseur sur vos erreurs, d'avoir accès à des procédures par simple pression d'une touche de votre clavier, etc... Les sources sont incluses.

Elements v1.3: Update du programme de la FISH #253, cet utilitaire vous fournira une montagne d'informations sur les différents éléments de la table périodique.

Hypno: Une démo cyclique qui bombarde l'écran de formes polygonales générées de façon aléatoire. Sources en C incluses.

Jed v1.1: Un éditeur de texte sympathique et facile d'emploi, Jed intègre malgré tout des fonctionnalités très étendues. Version update du programme de la FISH #180.

SuperMenu v1.62: Un "viewer" de fichiers texte qui est aussi simple d'utilisation que rapide au démarrage.

WriteIcon v1.0: Un programme de création d'icônes qui utilise une image "compilée" que l'on peut créer à partir d'Icon2C (FISH #56). Les sources en C sont incluses.

FISH 298

BBChampion v3.21: Un utilitaire facile d'emploi qui permet de charger, sauvegarder et analyser n'importe quel bootblock. Version update de celle incluse sur la FISH #244.

DClock v1.5: Un utilitaire qui affiche une horloge dans la barre en tête du Workbench. Très compact et peu gourmand en CPU, il est fourni avec ses sources.

Fenster v2.0: Ce programme vous autorise à modifier les tailles de fenêtres de n'importe quel programme. Il est aussi possible de clore les fenêtres ou de les rejeter en arrière plan. Update de la version fournie sur la FISH #245, sources incluses.

FileMaster v1.11: Un éditeur de fichier dans le style NewZap, qui en possède toutes les qualités. Sources incluses.

FISH 299

Hangman: Un utilitaire similaire à son homologue sous Unix. Sources C incluses.

Rxll v1.0: Une librairie d'interface Arexx qui rend très facile l'implantation d'un port Arexx dans vos programmes. Les sources sont fournies par l'auteur.

SceneGenDemo v2.03: Des images de démo qui ont été réalisées sur le programme du commerce Scene Generator. Une préversion de ce programme est disponible sur la FISH #155.

Yacc v1.0a: Une version totalement domaine public du programme Yacc développé par l'université de Berkeley, à ne pas confondre avec son homologue Decus Yacc. Sources incluses.

FISH 300

SuperEcho: Cet utilitaire permet de générer de nombreux effets spéciaux sur des sons échantillonnés.

TACL: "The Adventure Construction Language" est un produit du commerce dont la vocation est de créer facilement des jeux de type aventure. Deux exemples sont donnés ici, ainsi que les sources associées.

TitleGen v1.6: Un programme de titrage qui réalise un générique défilant qui peut atteindre 500 lignes, idéal pour les adeptes vidéastes de El Yéti.

XenoZap v1.0: Un programme de désinfection qui traite les disquettes infectées par le petit dernier des virus : le Xeno. Les sources en Modula-2 sont fournies.

Joe le maxi.

J'espère que vous aurez profité de cette interruption pour vous rafraîchir car ce n'est pas fini... Voici la suite:

FISH 301

Aquarium: Ce programme est en fait une base de données de toutes les disquettes Fish (1-300). Grâce à une interface très fonctionnelle, vous pouvez trouver la trace d'un programme en quelques secondes. Comprend de plus un programme permettant de mettre à jour la base.

IffLib: Une librairie prête à l'emploi pour réaliser diverses manipulations sur les fichiers IFF. Comprend un visualisateur de fichiers IFF et un utilitaire pour sauvegarder l'écran du premier plan comme un fichier IFF.

UeditUpdate: Une mise à jour partielle de ce programme. Seul l'exécutable UES a été remanié. La disquette 286 est toujours nécessaire à l'emploi de ce soft.

FISH 302

Chop: Un programme qui utilise une "hotkey" pour supprimer temporairement plusieurs bitplanes de l'écran, afin de permettre un accès plus rapide du microprocesseur à la mémoire Chip. Utile pour les utilisateurs de DPaint, DigiPaint, et autres programmes à vocation graphique.

DiskTalk: Un petit programme, dans le style 'Muncho', qui fera parler vos lecteurs de disquettes !! Par Nico François.

MiscUtils: Quelques gags sonores et visuels. Sources incluses en C.

PPMore: Le maintenant célèbre afficheur de textes compactés avec PowerPacker de Nico François.

ProgUtils: Divers utilitaires de programmation agrémentés d'exemples en assembleur. Sources incluses.

QuickHelp: Un utilitaire qui vous permet de créer et d'afficher vos propres aide-mémoires. Exécutable seulement.

RollOn: Un jeu du style "Soko-Ban". Comprend un éditeur de niveaux et des sons digitalisés. Exécutable seulement.

Selector: Un programme qui vous aide à rassembler des programmes sur une disquette et à les lancer d'une manière simple. Exécutable seulement, par Nico François.

TurboMandel: Un programme générateur de fractales (Mandelbrot) rapide, écrit en C et en assembleur. Vous pouvez sélectionner le mode de calcul, entier ou virgule flottante. Comprend une interface graphique complète, des possibilités de cycling (comme dans Festival2), un contrôle des couleurs, un zoom complétement opérationnel, un mode de visualisation en 3D, un support pour le mode ExtraHalfBrite (de même pour l'entrelacé ou le HiRes), le chargement et la sauvegarde en IFF, une sélection de la précision, et plus encore... Source en assembleur et en C incluses.

FISH 303

CPM: Un programme pour générer des fractales de Mandelbrot par la méthode du potentiel continu, d'après le livre "La science des images fractales" de Pietgen et Saupe. Vous affiche des images en 3D de l'ensemble de Mandelbrot. Comprend une option batch pour lancer la génération de plusieurs images. Source incluse.

DEM: Un autre programme qui exploite une autre méthode, celle des distances estimées, tirée du livre ci-dessus. Affiche des images en haute résolution en noir et blanc. Comprend aussi un mode batch. Source incluse.

Demon: Une mise à jour du programme 'Demon' déjà décrit, issu des pages de 'Scientific American'. Source incluse.

FixIcons: Un programme qui scrute une disquette ou tout autre répertoire pour trouver les icônes de type 'Project' et changer leur 'Default Tool' selon des instructions prédéfinies dans un script. Source incluse.

IceFrac: Encore un générateur de fractales, d'après une méthode issue du livre "The Beauty of Fractal Images". Version 2.1, source incluse.

Rocket: Un gag amusant qui s'attaque à votre pointeur. Exécutable seulement.

ScreenZap: Un utilitaire qui retire, de force s'il le faut, toutes les fenêtres et les écrans abandonnés par des programmes interrompus ou buggés, et vous laisse ainsi un écran propre. V2.3, source incluse.

SnowFall: Un autre gag, hivernal celui-là. Source incluse.

FISH 304

Circles: Un générateur de cercles. Pour les nostalgiques des premières démos sur Amiga. V1.1, source en C incluse.

DocSplit: Un programme pour séparer les différentes sous-routines des fichiers autodoc 1.3. V1.0, source incluse.

Gears: Un programme pour calculer et afficher les rapports de vitesse d'une bicyclette multivitesses. Source incluse.

IRA: Permet le calcul facile de vos futures valeurs d'investissement. V2.0, source incluse.

Lines: Un générateur de lignes en couleur, adapté de 'Mackie'. Source incluse.

Mean18: Deux parcours supplémentaires pour le jeu de golf Mean18.

PageCnt: Compte et affiche le nombre de feuillets dans un fichier, avec la longueur de la ligne la plus longue. Utile pour retravailler des docs avant une sortie imprimante. Source incluse.

Skel: Vous permet d'écrire des programmes du style Workbench plus facilement. Ce programme vous fournit des routines pour la gestion des gadgets et des menus, pour le traitement des entrées/sorties, pour les fenêtres, les requesters,... V1.0, source incluse.

SuperRetLab: Pour imprimer des étiquettes pour vos disquettes. Source incluse.

Verify: Ce programme parcourt une disquette ou tout autre répertoire, en lisant tous les fichiers et en signalant ceux qui n'ont pu être lus en entier. V1.2, source incluse.

FISH 305

Fenster: Un programme qui peut agir sur des fenêtres appartenant à un autre programme, pour les fermer, changer leur taille, les mettre au second plan,...V2.1, source incluse.

Lhwarp: Un programme de compression de disquette utilisant la méthode de Huffman, dans la lignée de Warp et DiskToFile. Cette version est plus rapide et propose deux méthodes de compression supplémentaires.

Mackie: Nouvelle version de ce CLI/installateur de touches macros, basé sur PopCli, avec une méthode particuliére de 'screen-blanking' (fausse position off de votre moniteur lorsque aucune action n'est efectuée au bout d'un vcertain temps). Permet maintenant de travailler avec le nouveau WShell. Source incluse.

Obsess: Un jeu dans le style de Tetris, mais avec des piéces explosives, invisibles, enflammées,... qui relancent l'intérêt de ce jeu. Permet aussi d'éditer les piéces. Exécutable seulement.

PrFont: Imprime un exemplaire de chaque type de fonts qui se trouvent dans le directory fonts:. Utile. Source incluse.

Reversi: Un classique Reversi sur un plateau de 8x8. V2.0, source en assembleur incluse.

SpaceLog: Une base de données sur toutes les missions spatiales, américaines et soviétiques, effectuées depuis le début de l'ére spatiale (368 missions répertoriées). Comprend aussi un programme en Amigabasic pour travailler la base. Exécutable seulement.

FISH 306

Life: Une nouvelle version du jeu d ela vie. Cette version permet de réaliser les calculs avec le processeur plutôt qu'avec le Blitter. Source incluse.

RexxPlPlot: Une librairie de fonctions C utiles pour les tracés de courbes scientifiques sur Amiga. Cette librairie est compatible avec le Lattice C. De très nombreuses options sont disponibles. Très puissant. Source incluse.

Tree: Vous affiche et vous permet de manipuler l'arborescence d'un répertoire. Source incluse.

FISH 307

DissiDemos: Une démo du 'Midi Sample Wrench' qui permet aux possesseurs d'échantillonneurs de travailler leurs samples. Exécutable seulement.

FileIO: Une librairie qui facilite la vie des routines de chargement et de sauvegarde de vos programmes. Exécutable seulement.

Samp: Documentation et interface (librairie) pour IFF FORM "SAMP", un format 16-bit pour fichiers sons. Ce format permet d'avoir plus d'une forme par octave, et la longueurs des différentes formes ne sont plus nécessairement des puissances de 2. Comprend un utilitaire pour convertir des fichiers 8SVX au format SAMP. V1.0, éxécutable seulement.

FISH 308

FReq: Un requester tous usages, conçu principalement pour aller vite et être simple d'emploi, avec un port ARexx qui vous permet de l'appeler à partir de scripts ARexx. Exécutable seulement.

ScreenShare: Une librairie et son programme d'utilisation pour permettre l'ouverture de fenêtres d'un programme particulier par dessus les fenêtres d'un autre programme (par exemple, éditer du texte en jouant à Tétris). V1.21, source incluse.

StarBlanker: Un blanker qui remplace l'affichage en cours par un champ d'étoiles de votre choix. Source en Modula-2 incluse.

Vit: Update du célébrissime émulateur VT100 et Tektronix. Le changement principal est la réécriture totale de l'émulateur Tektronix qui supporte maintenant presque tous les séquences escape du 4015. Exécutable seulement.

FISH 309

Bind: Une librairie qui crée des liens pour les fichiers '.fd' (fonction definition).

Csh: Version 4.00a du shell dérivé de celui de Matt Dillon. Permet maintenant l'utilisation de ARP, comprend de nouvelles commandes, de nouvelles options et un port ARexx. Source incluse.

SKsh: Un shell du type Ksh pour l'Amiga. Très puissant et très bien documenté (cf les articles de Zorglub sur tous les clônes du Shell). Exécutable seulement.

FISH 310

Mon: Un programme moniteur/débugger de codes machine pour Amiga, réentrant et pouvant être rendu résident. V1.24, éxécutable seulement.

UUCP: Un développement de uucp (Unix to Unix Copy Program) pour l'Amiga, nettement amélioré par l'excellent Matt Dillon. Source incluse.

Ed l'Epicier.

UGA...UGA...UGA...

Vous avez pu constater à la vue du bon de commande que toute la collection UGA est disponible. Ces disquettes feront l'objet de descriptions le mois prochain. Attention: les disquettes NewsFlash (pas les autres) contiennent certains programmes dont UGA se réserve les droits. Il est par conséquent interdit de copier ces disquettes sans l'accord de UGA. Toujours à propos des NewsFlash: il existe un 'Support Disk' (non indispensable au bon fonctionnement de la disquette -a) pour certaines NewsFlash; C'est cette disquette qui aura la dénomination -b dans les descriptifs. Sachez d'autre part que HERMES Diffusion doit verser des royalties (à la maniére des France) pour toutes les disquettes de UGA, qui se charge ensuite de distribuer cet argent aux auteurs des programmes. Voici par conséquent le tarif: Toute disquette UGA est disponible pour 30FF. Les collections disponibles sont:

- Sonix Disks 1 à 10: Des musiques Sonix de tout premier choix, utilisables sans Aegis Sonix.
- Slideshows 1 à 7 : De superbes slideshows.
- Music 1 à 17 : D'autres musiques sensationnelles.
- Demos 1 à 16: Intros et démos en tout genre.
- Games 1 à 3: Des compilations de jeux.
- Animations 1 à 8: Attention, 1 méga pour 6 et 8.
- Screenshots 1 à 2: Des photos d'écran de previews.
- Specials 1 à 13: Tout ce qui n'a pu être classé ailleurs.
- Utilities 1 à 11: Des utilitaires hors pair.
- NewsFlash 8 a et b: La dernière NewsFlash et son Support Disk, 30 FF chacune. Les autres NewsFlash le mois prochain.

Ed l'Epicier.

BON DE COMMANDE

A retourner à :
En France:
HERMES Diffusion
BP 304,59220 Denain
En Belgique:
MiA Software
BP 111 2018 Anvers 14

20FF(125FB)
Fred Fish Disks 1-340
Amicus 1-26
TBAG 1-29
Faug 1-75
PaNorAmA 1-98
RPD 1-215

30FF(190FB)
HERMES Prestige 1-5, HERMES France 1-14,
Bordello Beauties (à réserver aux adultes) 1-42 (20-27 Art Disks)
UGA Utilities,Sonix,Slideshow,Music,Demos,Games,Anims,Screenshots,Specials
Newsflash,Support Disks

35FF(220FB)
M.i.A Disks 1 à 4

360 FF (France uniquement)
Digitaliseur monophonique HERMES Diffusion en KIT

HDNC (Numéro de Client): _____
Nom: _____
Prénom: _____
Adresse: _____
_____
CP: _____ Ville: _____

Les RPD 17,84,86,101,106,107,123,126,129,143,146 151,155,163 et FAUG 61 comportent 2 Disks (40 FF)

Collection	Disquettes	Total
	Frais de port	10 FRF
	TOTAL	

Envoi en recommandé (facultatif): +10 FRF, SUISSE: +20 FRF
Règlements par chèques bancaires ou postaux libellés à l'ordre d'HERMES Diffusion (ou MIA Software pour la Belgique).
Bon de commande valable jusqu'au prochain numéro d'A-NEWS 6-90

DP ON DEEP

L'autre jour, de passage sur le 36-15 DEEP, je tombe sur un forum où la discution allait bon train. J'y entre. Salutations. Un des participants lache alors "qui es-tu Chorizo ?" et un autre de répondre "il écrivait dans ANews au début, maintenant on sait plus ce qu'il fait.' C'était l'oubli. L'horreur. Je venais de rejoindre les Jean Pierre Descombes, Maurice Favire ou autre Modern Talking. Allais-je en rester là?

DEEP bouge et pas qu'un peu :

Francois Deep, persistant à poursuivre des études, se trouva fort dépourvu quand le mois des examens fut venu. Heureusement le joli mois de Juin revenu, le JOli serveur DEEP s'en trouva transformu.

Le téléchargement a subit un lifting à faire palir Alice Sapritch. Les DP de DEEP sont maintenant compactés et archivés avec ZOO. Cela veut dire:

- 40% de gain de temps donc d'argent, au chargement.
- plus que 3 fichiers par DP :

* un fichier DOC, trés court, vous renseignant sur le DP, vous permettant donc de décider si vous allez télécharger le DP

* un fichier PGM, contenant tous les programmes et les docs utiles au bon fonctionement du DP (ZOO permettant le compactage d'arborescence, vous pourrez récupérer des DP contenant des répertoires de brosses, de sons, d'exemples d'utilisations, et tous cela en un seul fichier, et bien ça, même le journal Bilto, je dis qu'il n'est pas cap d'en faire autant).

* un fichier source, avec TOUS les sources et explications, eux aussi éventuellement sous forme d'arborescence de répertoire.

- toutes les rubriques (graphisme, musique, utilitaires ...) sont réorganisées, les DP y sont classés par ordre alphabétique dans l'ordre et en commenant par le A.

- la rubrique AUTRE contient désormais tous les DP et programmes d'exemples directement liés à la programmation de base de l'Amiga (Copper, gadget, gourous, Kefta Frites).

- vous trouverez en tête de chaque rubrique, deux fichiers : LISTE, contenant la liste de tous les Dp On Deep (pour toutes les rubriques mais classés par rubrique) et NOUVEAUTES, contenant les nouveaux DP du mois. Et même toi, Rachid, si tu trouves plus mieux organis que ça, que je suis prêt à ce que tu me fasses une grosse tête, akeu.

- vous pouvez capturer le nouveau programme de téléchargement en recopiant le programme basic qui le capturera (cf No 12). Celui ci gérera le format ZOO, vous permettra de décompacter vos fichiers une fois téléchargés, puis vous proposera de recopier les fichiers sur une autre disquette, sur disque dur...

- si Roméo Rapido n'est pas un KraWouéD, il devrait trés rapidement faire une nouvelle version de ce programme de téléchargement (DEEP), entiérement ZOOique, graphique (réalisés par El YéTi (El YéTi est une marque déposée par El YéTi)), et multitachique. Vous serez évidemment tenu au courant (où (voir article plus bas) et quand (bientôt)).

L'avis des Clubs

Depuis quelques numéros, vous avez pu constater que de nombreux clubs Amiga se sont créés. Ces derniers temps, nous en avons contacté pas mal avec deep, pour assurer l'approvisionnement en DP frais. Il est vrai que l'on ne parle que de un ou deux clubs français (certes particulièrement actifs).

Donc, avec leur accord enthousiaste, j'm'en vais tenter d'faire un tour de France des clubs Amiga: où (sont ils), qui (sont ils, comment les contacter (si de nombreux clubs se créent, d'autres s'arrêtent et si vous avez le malheur de les contacter en trouvant leur téléphone dans des vieux ANews, vous risquez de tomber sur un nouvel abonné qui en a, je cite, "plein le c.. de ces c..... de club de m...." (charmant c't'homme là (un jour faudra qu'on l'appelle tous (gag! (dernière parenthèse avant la fermeture, profitez en)))))), quand (se runissent-ils, mangent-ils le bougnat marmite), quoi (font-ils (newsletter, DP...)). On est déjà en contact avec des clubs qui préparent des bafouilles qu'on vous narrera.

Encore un SERVICE DE DISTRIBUTION DP :

Ca y est, ça se monte. Pourquoi faire ce que d'autres font très bien déjà ? Ben justement celui-ci ne va pas faire ce que font les autres.

Tout d'abord il va distribuer la collection DEEP. Ce seront les disquettes de DP qui se trouveront en téléchargement sur DEEP. Depuis la création de DEEP il a eu de quoi bien remplir une quinzaine de disquettes, classées par rubriques et compactées.

Ensuite il va distribuer des nouvelles collections d'auteurs connus ou non, comme par exemple une série de "disquettes art-conceptuelles" réalisées par Frédéric Boullier et El YETi. Un futur must.

De nombreux clubs produisent des disquettes de DP ou d'exemples de programmation qui pour le moment circulaient en interne au club. En accord avec eux, il va les distribuer.

Vous pouvez donc voir que ce service ne vous proposera volontairement que peu de collections, mais uniquement des collections originales zinédites. Ce service sera prêt pour la rentrée, peut-être même avant mais bon, on verra. See you soon.

Voilà, je ne peux rien faire de plus. NewDeep marche, un nouveau service DP est en route, et les clubs planchent. Dès qu'il y a du neuf, je vous appelle et on se fait une bouffe.

CHORIZO KID

se demande toujours qui est en première base

ProMigos Belgium

sera present à l'**Amiga Fair** de Lens le **7 juillet 1990 à Lens**, Salle Paul SION, près Residence Anne Frank sur la route de Lille) et vous garantit des prix jamais vus en France et en Belgique pour du materiel "PRO" de ProMigos.

QUELQUES EXEMPLES:

Ext. mem. A-500.512kb Clock/Life-Bat/Switch..... 650,- FF ou moins
Ext. mem. A-2000 2Mb 0 wait-state 100% compat..... 3.125,- FF ou moins
Ext. mem. A-2000 8Mb 100% auto-configuration.. ..... 6.670,- FF ou moins
Drive 3 1/2" ON-OFF switch..... ..... 800,- FF ou moins
Drive 5 1/4" 40/80 pistes/ON-OFF Switch..... 960,- FF ou moins
Disquettes 3 1/2" DS-DD 100% ERROR-FREE..... 4,2 FF ou moins
Disquettes 5 1/4" DS-DD 100% ERROR-FREE..... ..... 2,- FF ou moins

(PRIX speciaux par quantité)

Eric Smeets/M.i.A. Software.

Cher A-News,

Vous n'avez pas encore publié de test du Double Disk de Chouette Informatique. Comme j'en possède un depuis deux mois, et que je sais que vous vous intéressez à l'avis de vos lecteurs, voici mes commentaires:

Le double disque que j'ai acheté contient un disque Miniscribe ayant une capacité de 20 Mo et un temps d'accés de 40Ms. De plus, il y a de la place pour y installer 2 Mo de RAM.

Le premier contact est agréable, puisqu'il n'y a presque rien à faire: le disque est livré formaté avec une partition normale de 2 Mo contenant le WorkBench, le reste du disque étant une partition en Fast File System. Il ne reste plus qu'à installer le disque, ce qui est enfantin: il suffit d'enficher le disque dur sur le côté gauche de l'Amiga (il y a un léger décentrage en hauteur, mais ça n'est pas gênant du tout), d'insérer la disquette fournie, de suivre les instructions à l'écran et d'observer le travail qui se fait tout seul!

Il n'y a pas de mode d'emploi en papier, tout est sur disquette, ce qui n'est pas gênant en fait. Ce qui est plus gênant c'est que, bien que les instructions pour installer le disque la première fois soient parfaitement traduites de l'allemand, les instructions concernant un éventuel reformatage ou partitionage du disque ne sont pas traduites intégralement, d'où quelques problèmes, vu le nombre de questions en allemand que le soft de formatage pose! J'ai par exemple mis un certain temps avant de m'apercevoir que le disque n'est pas RLL (détail à connaître pour le formatage). Je sais par Chouette Informatique qu'il n'est pas non plus SCSI. J'aimerais beaucoup connaître son mode de codage des données!

Il y a quelque chose qu'il faut savoir: ce n'est pas un disque autoboot. Quand on n'a jamais utilisé de disque dur, et qu'on lit partout des articles vantant l'autoboot, on considère cette caractéristique comme indispensable, alors que c'est totalement faux! J'utilise le double disque depuis deux mois et jamais, je dis bien jamais, je n'ai eu envie d'autobooter sur le disque dur.

Ceci pour une raison très simple: un disque autoboot met environ 20 secondes pour se lancer. Le double disque met environ une minute (on peut optimiser en chargeant le maximum de fichiers à partir du disque dur et arriver à booter en 45 secondes), mais ensuite, pour toute la journée, chaque reboot ne prendra que 26 secondes à partir du volume RAD:

Ce système a l'avantage de permettre à l'utilisateur de tester en profondeur une disquette douteuse, sans risque de contamination du disque dur par un virus, opération impossible sur un disque dur autoboot (sauf l'A590 qui peut déconnecter l'autoboot), qu'il faudrait débrancher physiquement!

Pour ceux qui aiment les chiffres, voici les résultats de DiskPerf:

Création de fichiers/seconde: 12
Suppression de fichiers/seconde: 23
Recherche de répertoire/ seconde: 91
Déplacement/seconde: 82
Taux de transfert:
512: L 65672, E 24769
4096: L 90264, E 51538
8192: L 109607,E 56884
32768: L 128659, E 61923

Ces résultats sont très étonnants quand on les compare avec ceux de l'A590, qui devrait logiquement être deux fois plus lent!

Le Double Disque a en définitive beaucoup de qualités, mais également quelques défauts qui sont largement compensés (surtout pour le mode d'emploi) par l'assistance téléphonique exemplaire (je minimise!) que prodigue (si, si!) Chouette Informatique.

Alain Xerri (68000 Colmar)

Ed: *Merci pour ces commentaires. Les résultats de Diskperf ne sont pas forcément comparables aux nôtres, qui sont toujours obtenus sur un disque dur fraîchement formaté et contenant environ 10Mo de données.*

Pour la vitesse, il est vrai que l'A590 comporte un disque dur d'un temps d'accès de 80 millisecondes, deux fois plus que votre Miniscribe. Mais il ne faut pas imaginer que le temps d'accès soit le seul facteur - ni même le plus important - à jouer sur la vitesse réelle d'utilisation. Chaque maillon de la chaîne est important - le disque dur, le logiciel ou driver qui le contrôle, et le hardware ou interface matériel.

Courrier

PhilEd: *Vous avez été nombreux à nous demander s'il serait possible d'installer le système 2.0 sur les 500 et 2000.*

Ce qui est sûr c'est que les possesseurs de 2000A n'ont aucune chance de pouvoir installer l'ECS dans leur machine puisqu'ils ne possèdent pas de Fat Agnus, simplement son ancêtre Agnus (circuit rectangulaire comme le 68000; le Fat Agnus est carré). C'est pour cela que Commodore a organisé l'opération reprise de cartes mère 2000A contre carte mère 2000B.

Les possesseurs de 1000 sont encore plus malheureux puisque pour eux il n'a pas été question de reprise, sauf aux Etats Unis, où Commodore a consenti à reprendre "royalement" les vieux 1000 à ceux qui se décidaient à acheter un 2000B. (**Ed**: *Oui et non. Il existe beaucoup plus de 1000 dans le monde que de 2000A, ce qui rend possible des opérations chirurgical sur le 1000 tel la carte "Rejuvenator", qui permettra l'incorporation du nouveau chip set. A la longue, les possesseurs de 1000 seront peut-être mieux placés que les possesseurs d'A2000A. Et puis il y a un certain fierté de leur machine chez les millistes qui encourage le developpement de solutions, fierté qui n'existe pas de la même façon chez les 2000Aistes).*

Pour installer l'ECS il faut faire des modifications assez radicales sur la carte des 500 et 2000 pour pouvoir faire fonctionner Super Agnus avec 1Mo de Chip Ram. Cette opération est toujours possible mais il faut quelquefois souder des fils directement sur Agnus pour pallier le manque de jumpers, surtout sur les anciennes versions.

Le nouveau Denise n'est pas encore commercialisée, et nous ne savons pas son prix. En principe il n'y aura pas de modification à faire pour l'installer (mais sait-on jamais).

Le gros point noir réside dans les ROMs qui sont actuellement de 256 Ko alors que les ROMs 2.0 occupent beaucoup plus de place. Y aura t'il une platine (carte) d'adaptation, est-ce déjà possible de monter des Roms de 512 Ko? Mystère, et pas d'indication de chez Commodore.

Comme je l'ai déjà annoncé le mois dernier Commodore prépare un kit pour les possesseurs de 2000B qui permettra d'installer l'ECS et les Roms 2.0. En théorie ce kit devrait aussi convenir pour les 500, (enfin c'est mon espoir). Pour son prix c'est le flou artistique le plus total,

mais il y a fort à parier qu'il dépassera *assez largement 1000F vu le prix actuel d'un Super Fat Agnus qui est d'environ 600F.*

Un des avantages principal de ce kit, outre la possibilité d'utiliser les nouveaux modes vidéo et le nouveau look du WorkBench, sera de bénéficier des améliorations qui sont apportées à Intuition et la DOS Library. Attendons une version définitive pour vérifier tout cela.

Ceci dit, pour tous ceux qui utilisent l'Amiga uniquement pour jouer, ou presque, le Système 2.0, en plus de coûter une somme non négligeable, n'apportera rien, à part peut-être une interface utilisateur plus agréable à regarder. Super Agnus permet d'avoir 1Mo de chip ram mais il n'y a aucun jeu qui exploite cela et les nouveaux modes vidéo sont destinés à la PAO. De toute façon avec 4 couleurs que voulez vous faire de plus? Dans le cas où ce Kit 2.0 ne pourrait pas être installé dans un 500 (cas à sérieusement envisager), on peut toujours se rabattre sur Super Agnus qui fonctionne très bien avec le 1.3. Tout ceci pour en arriver à la conclusion qu'il est fort improbable (mais je peux me tromper) que le système 2.0 complet (Chips + Soft) soit un jour livré en standard avec les A500, le fait que certains 500 récents soient toujours équipés de l'ancien Agnus est un indice qui m'incite à croire que j'ai hélas raison. Néanmoins, nous vous tiendrons au courant de toute évolution de cette situation dans nos colonnes en espérant que l'Amiga 500 ne devienne pas l'équivalent d'une "bête" console de jeu.

Ed: *J'ajoute à tout cela que si vous avez un Amiga 500 avec SuperFat Agnus et vous ajoutez une extension mémoire de 512k, cette mémoire supplémentaire ne devient pas automatiquement chip ram. Votre revendeur doit faire certaines modifications internes pour permettre à l'A500 de reconnaître l'extension comme chip ram.*

Cher A-News Bonjour,

J'ai acheté un Amiga 500 version 1.3 avec l'ancien Agnus et je me suis aperçu qu'il y avait 4 emplacements libres où l'on peut ajouter des Rams sur la carte mère. Alors est-il possible de monter mon Amiga à 1 Mo sur la carte mère et à 1.5 Mo avec une extension.

Christophe Le Breton (Le Havre).

PhilED: *Effectivement les nouveaux modèles sont équipés de 4 circuits de 1 Mbits qui constituent les 512 Ko de base et il est possible de rajouter directement 512 Ko sur la carte. Il suffit à priori de souder des supports, un* réseau de résistances et de rajouter les *condensateurs de découplage. Ensuite il faut, apparemment, changer un jumper de position pour indiquer au système que l'extension 512 Ko est sur la carte mère et non plus à la place de l'A501. A priori, dans cette configuration l'extension A501 ne doit pas être reconnue mais n'ayant jamais testé je n'ai aucune certitude à ce sujet. De plus il semble que les 500 ainsi modifiés ai des problèmes de Reset qui ne serait pas validés et qui nécessiterai l'adjonction d'un peu d'electronique comme ce fut le cas pour une certaine série de 2000 révision 6. Donc encore plus fortement que pour l'installation d'un SuperAgnus, je déconseille de telles pratiques.*

Cher A-News,

J'aimerais des explications sur les standards IFF. Comment supprimer une erreur de lecture écriture sur une disquette en conservant les autres informations. Est-il possible d'importer des fontes au standard XEROX. J'ai des problèmes de tabulation entre VisaWrite et ProWrite; quelles sont les normes utilisées et par apposition sur Atari et PC. L'utilisation d'une carte VISTA est elle possible sur une carte At avec seulement 1 Mo.

PhilEd: *Les standards IFF sont tellement nombreux (texte, image, son, anim ...) qu'il n'y aurait pas assez d'un A-News pour les décrire. Néanmoins on va voir ce que l'on peut faire.*

En ce qui concerne les standards pour les autres machines, il n'y a pas de standard qui s'impose comme la norme IFF sur l'Amiga, même si l'IFF a déjà débarqué sur PC avec DPaint II.

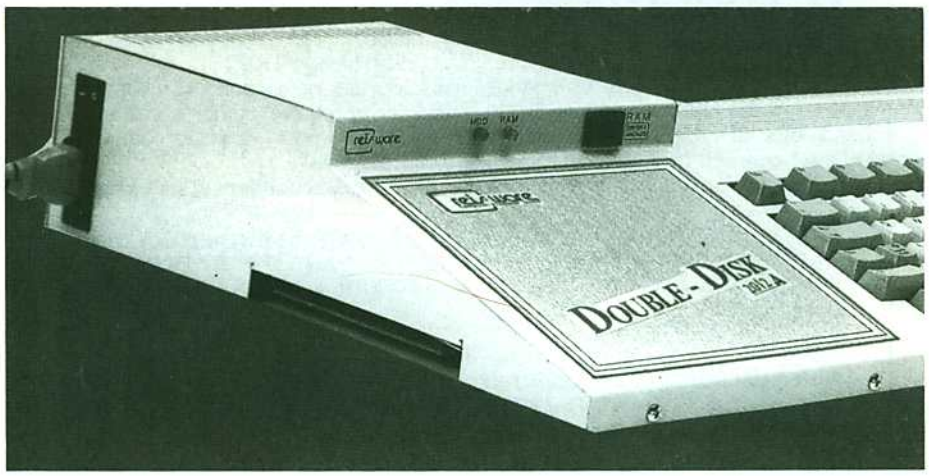
Pour les disquettes, le plus simple et le plus sûr c'est de recopier les fichiers non détériorés un par un sur une autre disquette. On peut aussi essayer des utilitaires du DP comme d'abord DiskSalv 1.42 de Dave Haynie (sur Fish 251), ou DiskFixer de Cédric Beust (disponible sur la disquette A-News 1 chez Hermès Diffusion) ou FixDisk en téléchargement sur 36-15 DEEP (utilitaires). Enfin en dernier recours, il reste DiskDoctor du Workbench, mais il fait souvent plus de dégâts qu'il ne répare de choses, à utiliser sur une copie de la disquette d'origine uniquement.

Pour les tabulations, c'est hélas un des gros problèmes d'incompatibilité entre les traitements de texte. L'importation de fontes XEROX, pourquoi pas, mais il faudra écrire le programme qui les lira et les transformera au format Amiga. La carte VISTA dispose, comme toutes les cartes graphiques en général, de sa propre mémoire vidéo et elle peut donc être utilise avec une carte AT, c'est d'ailleurs la solution choisie par l'Atelier Numérique pour afficher les images créés avec Calligari. Sur PC il faut plusieurs Mo de mémoire dans l'unité centrale, non pas pour utiliser la carte mais pour faire tourner les logiciels capables de l'exploiter, alors que sur Amiga la carte AT sert juste à transférer les images de la mémoire de l'Amiga dans celle de la carte VISTA.

Cher A-News,

J'ai une question à poser à El YETi: Je songe à acheter le A2300 Genlock interne Amiga. Suffit-il pour pouvoir jouer chez soi sur un magnétoscope non Pal/Secam, ou faut-il lui rajouter un codeur ou d'autres délires dont vous parlez si bien, mais que, pauvre larve insouciante et ignorante, je n'ai pas su retenir...

El YETi: *Ah, espèce de pauvre larve insouciante et ignorante !!! Je crois discerner dans cette prose que ton scope est un secam/secam. Il te faudra un transcodeur SECAM/PAL si tu utilises ton scope en entrée ou un transcodeur PAL/SECAM si ton scope est destiné à enregistrer le résultat de tes productions larvaires (compter de 1500F à 2500F pour un petit transcodeur PAL/SECAM/PAL). De toutes façons, il convient d'avoir 2*



*Disque Dur **Double Disk** pour Amiga 500 (voir encadré sur la page 52)*

MATERIEL

A VENDRE A2000B (1Mo chip RAM), A2010 (2nd lecteur 3.5 interne), A2080 (moniteur couleur haute rémanence), A2058/4 (extension 4Mo fast mem), A2088 (carte PCXT avec lecteur 5.25), disque dur 40Mo Overdrive avec Miniscribe, le tout 25000F à débattre (faites le calcul!). Tél 38-66-69-05 de préférence après 18H.

Vends coprocesseur 8087 - 5 MHz. Pour carte passerelle: 800F. Monerau A. Tél: 78 66 17 33.

A vendre AMIGA 2000 + moniteur 1084 + carte XT + disque dur 20 Mo + 2e lecteurexterne 3.5 + imprimante Epson LX80 + nombreux logiciels dont Aztec C + documentation, prix 15000F. Très peu servi. Tél 1-34-51-05-54.

Vends IMPRIMANTE IMAGEWRITER II pour 4000F, CLAVIER MIDI et stéréo Casio MT240 pour 1700F et pour Atari ST le Pascal OSS 2 pour 600F et le numériseur audio ST Replay pour 500F. Tél 39-79-16-24 après 20h demander Christophe.

Vends AMIGA 2000B + moniteur couleur 1084S (stéréo) + 2 lecteurs internes 3" + kit PC (carte + lecteur 5" + DOS3.3 + GWBasic + Util + docs) + 6 livres Micro App ("La Bible, "Le Livre du Graphisme",..) + 100 disquettes 3" remplies d'utilitaires + Docs (A-News, AmigaWorld...) LE TOUT 10990F (tout emballé) Nicolas. Tél 64-22-97-72.

Vends GENLOCK Incrustateur GST30 XP pour 500 et 2000 + soft de titrage 3000F cause Ves-One; MAGNETOSCOPE Grundig VS 385 hifi stéréo Pal Secam compatible C+ très peu servi 3900F; TORCHE Hama "Magnum 300 zoom" 220V 300W à 600F; INTERFACE JOYSTICK Amiga pour 500,1000,2000 100F; DIGITALISEUR AUDIO pour Amiga 500 et 2000 avec sortie imprimante, entrée micro, reglage du gain 700F; PROGRAMMER D'EPROM Allemand Eprom 2764 a 27512 carte interne pour A2000 cedes 1200F; BOOT SELECTOR Amiga 50/1000/2000 100F. Tél 84-22-49-45 hr, rajoutéz port PTT.

Cause double emploi vends IMPRIMANTE PANASONIC KXP 1124. 192cps, 24 aiguilles.80col. Achat d'1 an. Etat neuf. Dans emballage d'origine. 3000F frais d'envoi compris. Tél 55-30-58-91.

Vends A2000B + moniteur couleur 1081 + drive externe + imp. couleur + docs et livres + logiciels nbx + divers accessoires (le tout sous garantie) 11500F. Tél 46-67-92-17

VDS GEL d'IMAGE FB10 de chez SAT. Valeur 6000F, cèdes/4000F. Mr Durand Alain Tél 67-75-03-10 HB

VDS; AMIGA 2000 Rev 6.0 (1 méga chip), moniteur Philips 8852 haute résolution black matrix > 1084, disque dur 30 Mo autoboot, 2nd lecteur interne. Prix très intéressant. Tél 99-37-44-24.

VDS AMIGA 500 + Peritel + manu + joy + démos (s/gar) 2750F. Ext mémoire 512k (horloge), 750F. David: 48-94-57-67

VDS AMIGA 1000 + moniteur 1081 + drive externe ou AMIGA 500 + moniteur 1084 + drive externe + extension mémoire. Materiel état neuf avec logiciels 5000FF chacun (cause double emploi). Demander Didier au 46-55-85-37.

VDS AMIGA 2000B couleur + carte XT + DD32 Mo + ext mém 2 Mo + lecteur externe + logiciels + livres. 13500F. Vente separée possible. Tél 1-45-07-80-18

CONTACTS ET LOGICIELS

APOGEE, association loi 1901 diffuse une newsletter dans laquelle vous pouvez trouver des cours de programmation, des tests de logiciels, de la musique numérique, et du domaine public. Vous pouvez nous contacter à l'adresse suivante: APOGEE, BP6, 38620 Montferrat. Nous recherchons toutes démos, toutes musiques, tous graphismes domaine public. Envoyez-nous vos oeuvres ou vos disks.

VDS Programmes Amiga: Printmaster+ 200F, Kindwords 400F, Pagesetter 800F, Notice Maxiplan 500 Française (Livre) 120F, Deluxe Print 150F, Amiga Graphicraft 300F, Textcraft Plus 350F. Vds livres Micro Application Amiga: Livre Amigabasic + dq 125F, Livre Graphisme 150F... et autres...état neuf jamais servi. Tél 43-32-65-79. Livry-Gargan 93190.

LE CATALOGUE gratuit des meilleurs logiciels du Domaine Public pour Amiga (mégadémos, jeux, utilitaires, slides et les collections Fish et TBAG) est disponible. Les échanges de DP sont possibles. De plus nous pouvons diffuser vos logiciels jugés intéressants. Ecrivez à FREE DISTRIBUTION, 88 rue du Sailly, 59390 TOUFFLERS.

VOUS SOUHAITEZ utiliser votre Amiga au maximum de ses capacités, mais vous êtes rebutés par la complexité de certains logiciels d'autant plus que les manuels ne sont pas traduits en français. Je vous propose une formation intensive, sous forme de stage autour du logiciel de votre choix, qui vous permettra de réaliser tous vos projets infographiques. Stages possibles sur Deluxepaint III, Digipaint 3, Sculpt 4D, Animagic, Pro Vidéo Plus. Initiation à l'AmigaDOS. Possibilité d'enregistrer vos oeuvres sur K7 VHS grâce à un genlock et un codeur de qualité broadcast. N'hesitez pas à m'appeler au 48-08-01-80 ou à m'écrire: Emmanuel Roux, 7 bis rue Galliéni 93100 Montreuil.

RECHERCHE CONTACTS pour utilitaires et pour echanges en assembleur. Si possible sur Cassis. Contactez Olivier, 29 av de la Marne, 13260 Cassis.

ATACOM section Amiga propose à ses adherents et à ceux de FRAUG les collections DP FISH, PANORAMA, RPD, TBAG, TAIFUN, AMICUS, CACTUS, ATACOM; Prix special club sur extensions mémoires etc; le logiclub, achète, vend ou échange vos originaux d'occasion. Renseignements Atacom, BP15, 50130 Octeville ou sur 3614 MUSTEL*ATACOM, BAL ATACOM. Tél 33-53-88-07, logiclub 33-03-90-10.

EMPLOI

Disposant potentiel financement très important, société recherche d'urgence une équipe de jeunes INFORMATICIENS ET GRAPHISTES de très haut niveau pour la creation de jeux avec distribution internationale. Possibilité de stages aux USA. Recherche particulierement une très grande qualité d'image. Faites parvenir CV à: GAMES 2000, à l'atention de Mr. Phillips, 67 rue Raspail, 02100 Saint Quentin.

A-News en BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique

Pour tout renseignement :
MiA Software, BP 111

A-News en SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonnez à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 76FS.

Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

Les anciens numéros sont disponibles chez:

06 ASCII 10 r Lépante 06000 Nice
13 Infologs 41 bd Baille 13006 Marseille
31 Volumm 30 r Pharaon 31000 Toulouse
33 CIS 571 571 crs de la Libération, Talence
62 Infograph 1 r du 11 novembre, Lens
62 Microtech 32B r Florent Evrard 62420 Billy Montigny
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
67 ZIOMM 1 r Déserte 67000 Strasbourg
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
75 BNC 165 r Jeanne d'Arc 75013 Paris
75 Phase, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 Essonne Mailing 3 Imp Jules Dalou 91000 Evry
98 Gloria 7 r de Millo, Monte-Carlo, Monaco

Belgique
Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)

Suisse
12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 Dynamic Computer r Gutenberg 5 Genève
12 IRCO 3 rue Jean Violette, 1211 Genève 4
12 Distrib. Electronique r Vollandes 62, 1207 Genève
14 New Distribution, r Philosophes 4, 1400 Yverdon
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

OFFRE SPECIALE
Les 12 anciens numéros d'A-News de votre choix
175F
port (surface) compris.
Economisez 70F

A-News - *Premier journal français dédié à l'Amiga®*

Abonnement d'un an (12 numéros).....240F
Pour l'étranger (tous pays).....295F (Avion 430F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre *A-News* envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de 20F par numéro + 5F frais de port , étranger compris. (**port 5F, quel que soit le nombre de journaux commandés)**

Les petites annonces sont gratuites pour les particuliers et les clubs

---

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du numéro.....
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro.)

Nom.....Prenom.....

Adresse.....

.....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News
à : **A-News Diffusion, 24500 Eymet**

Les abonnés sont priés de noter que le numéro du dernier journal qui leur sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi, et de renouveler leur abonnement en temps voulu.

CLUBS *(rubrique gratuite)*

FRANCE

18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges Tél 48.24.66.24
36 MEGA-CLUB AMIGA, 33 r Ferdinand Seville, 36300 Le Blanc.
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 Stéphane Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
49 CLUB AMIGA ANGERS: Pour tout renseignement: Alligand Denis, 65 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-51
50 ATACOM Section Amiga BP15 50130 Octeville, Tél 33-53-88-07
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Clémenceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-41-17-91.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-32-56-68
73 AMIGAMANIA service PDS 13 av J Jaurès 73000 Chambery
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
93 CMOS BP157 93163 Noisy-le-Grand Cedex, tél 1-64-02-45-45

BELGIQUE

7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP297, Bergières, 1000 Lausanne
1870 Amiga Multitask Force, Thierry Coutaz, Ch d'Arche 6913, 1870 Monthey (VS), tél 025-71-37-30

POINT ®

DEMO A3001

DECOUVREZ LE CONFORT DE LA VITESSE !

Pour une carte exceptionelle, CIS a choisi des revendeurs professionnels.
Redécouvrez vos outils de création sur l'Amiga le plus puissant du monde.

ASCII INFORMATIQUE 93-13-08-66
12, Rue de LEPANTE 06000 NICE

INFOLOG 91-47-01-79
41, Boulevard BAILLE 13006 MARSEILLE

POINT IMAGE 91-77-95-60
299, Ave de MAZARGUE 13008 MARSEILLE

VOLUMM 61-53-36-09
30, Rue PHARAON 31000 TOULOUSE

I.G.L INFORMATIQUE 99-79-03-60
48, Boulevard de la Liberté 35000 RENNES

PUBLIC ELECTRONIC 99-40-15-00
11, Rue LE GOBIEN 35400 St MALO

PERFORMANCES 47-37-58-58
44, Place RABELAIS 37000 TOURS

TECSOFT 87-74-33-27
19, Rue du Pont des Loges 57000 METZ

MICROVISION 59-24-33-07
18, Rue Jean BART 64200 BIARRITZ

MICROVIDEO 68-34-23-03
8, Ave de GRANDE BRETAGNE 66000 PERPIGNAN

ATELIER NUMERIQUE 1-40-24-17-51
10, Ave PARMENTIER 75011 PARIS

BNC 1-43-36-96-97
165, Rue JEANNE D'ARC 75013 PARIS

ESPACE MICRO 1-42-85-25-20
32, Rue de MAUBEUGE 75009 PARIS

MAD 1-42-80-64-02
42, Rue LAMARTINE 75009 PARIS

RUN INFORMATIQUE EQUIPEMENT 1-45-81-51-44
62, Rue GERARD 75013 PARIS

FULGURO COMMUNICATION 51-46-03-64
Rue René COTY 85018 LA ROCHE SUR YON

ESSONNE MAILING 1-64-97-96-54
8 - 10 Rue du BOIS SAUVAGE 91024 EVRY

8'COM 1-47-93-46-46
74-76, Rue Gabriel PERI 92238 GENNEVILLIERS

INELCO 1-47-94-76-80
114, Ave Louis ROCHE 92230 GENNEVILLIERS

GLORIA Corp. 93-25-04-86
7, Rue de MILO 98000 MONACO

- **Garantie 2 ans CIS**

Les cartes d'extension GVP acquises auprès du réseau revendeur CIS sont garanties 2 ans.

- **Upgrade gratuite de 25 à 28Mhz**

Contactez notre support technique au 56-374-378

GVP

Les produits GVP sont distribués en France par
CIS.
571, Cours de la LIBERATION
33400 TALENCE
TEL : 56-374-378
FAX : 56-040-895

PHOTOS ET CARACTERISTIQUES NON CONTRACTUELLES
AMIGA EST UNE MARQUE DEPOSEE DE COMMODORE AMIGA Inc.
GVP ET A3001 SONT DES MARQUES DEPOSEES DE GREAT VALLEY PRODUCTS Inc.

HardCard™

by GVP®

CENTRE ©AGREE GVP

HC30	4990Frs
HC46	5590Frs
HC40Q	5950Frs
HC80Q	8890Frs
HC100Q	9990Frs

PRIX

Maintenant, vous les connaissez !

PERFORMANCES

Rendez-vous chez l'un des 42 revendeurs cités dans cette page. Ils sont déjà persuadés que les cartes GVP sont les meilleures, vous le serez aussi.

SERVICE

CIS garantit désormais les contrôleurs GVP **pendant 2 ANS**. Et, fait unique, la garantie est rétroactive : si vous avez acheté un contrôleur GVP auprès du réseau CIS avant le 1/6/90, sa garantie est prolongée d'un an.

CARACTÉRISTIQUES

Carte SCSI, autoboot sur partition FFS, transfert DMA via mémoire cache optimisant les performances et l'utilisation des disques QUANTUM, pas d'interaction avec la DMA Amiga (overscan, ...)
Livrée avec manuel et procédure de formatage automatique entièrement francisés.

CIS
571, Cours de la Libération
33400 TALENCE • FRANCE
Tel : (33) 56-374-378
Fax : (33) 56-040-895

03 INFOPRIM
35, rue des Forges 03100 MONTLUCON • 70-28-26-44
06 ASCII
12, rue de Lepante 06000 NICE • 93-13-08-66
13 AMIE
69, cours Lieutaud 13006 MARSEILLE • 91-42-50-42
13 INFOLOG
41, boulevard Baille 13006 MARSEILLE • 91-47-01-79
13 POINT IMAGE
299, avenue de mazargue 13008 MARSEILLE • 91-77-95-60
25 MICRO COMPUTER DIFFUSION
Z.I des arbletiers 25400 AUDINCOURT • 81-30-45-55
26 VILLARD
2, rue Pierre Julien 26205 MONTELIMAR • 75-01-25-73
30 A3 INFO OCCAS
21, rue Notre Dame 30000 NIMES • 66-76-18-81
31 VOLUMM
30, rue Pharaon 31000 TOULOUSE • 61-53-36-09
35 MICRO-C
16, rue des Fossés 35000 RENNES • 99-63-71-11
35 I.G.L INFORMATIQUE
48, Boulevard de la Liberté 35000 RENNES • 99-79-03-60
35 PUBLIC ELECTRONIC
11, rue Le Gobien 35400 SAINT-MALO • 99-40-15-00
37 PERFORMANCES
44, place Rabelais 37000 TOURS • 47-37-58-58
38 JANAL
3, quai Claude Bernard 38000 GRENOBLE • 76-43-10-65
42 LA BOITE A IMAGES
31, rue E. Noirot 42300 ROANNE • 77-70-02-82
44 PERFORMANCES
33, rue de Strasbourg 44000 NANTES • 40-89-37-37
57 TECSOFT
11, rue Dupont des Loges 57000 METZ • 87-74-33-27
62 MICROTECH
32 bis, rue F. Evrard 62240 BILLY MONTIGNY • 21-20-55-00
62 LENS MICRO-INFORMATIQUE
96, avenue Alfred Maes 62300 LENS • 21-28-72-44
62 INFOGRAPH
1, rue du 11 Novembre 62300 LENS • 21-42-05-50
64 BAB MICRO
7, rue de coursic 64100 BAYONNE • 59-59-39-65
64 MICROVISION
18, rue Jean-Bart 64200 BIARRITZ • 59-24-33-07
66 MICRO VIDEO
8, avenue de Grande Bretagne 66000 PERPIGNAN • 68-34-23-03
67 ZIOMM
1, rue Deserte 67000 STRASBOURG • 88-22-28-58
69 GELAIN
22, avenue de Saxe 69006 LYON • 78-52-77-62
69 GENERAL VIDEO
39-41, rue Paul Chenavard 69001 LYON • 72-00-96-96
69 CLEMENT INFORMATIQUE
216, rue de Créqui 69003 LYON • 72-61-84-28
74 GHISMO INFORMATIQUE
23, avenue Jules Ferry 74200 THONON LES BAINS • 50-71-88-00
75 RUN INFORMATIQUE EQUIPEMENT
45, rue de Richelieu 75001 PARIS • (1) 42-86-03-44
75 COMPUTER CONCEPT
21, rue Tournefort 75005 PARIS • (1) 47-07-57-15
75 ESPACE MICRO
32, rue de Maubeuge 75009 PARIS • (1) 42-85-25-20
75 GENERAL VIDEO
10, boulevard de Strasbourg 75010 PARIS • (1) 42-06-50-50
75 ATELIER NUMERIQUE
10, avenue Parmentier 75011 PARIS • (1) 40-24-17-51
75 AMIE
11, boulevard Voltaire 75011 PARIS • (1) 43-57-96-18
75 BNC
165, rue Jeanne d'Arc 75013 PARIS • (1) 43-36-96-97
75 PHASE INFORMATIQUE
93, avenue du Général Leclerc 75014 PARIS • (1) 45-45-73-00
85 GROUPE TECNI
6-8, rue René Coty 85018 LA ROCHE SUR YON • 51-37-93-93
85 FULGURO
6-8, rue René Coty 85018 LA ROCHE SUR YON • 51-46-03-64
91 ESSONNE MAILING
8-10, rue du bois sauvage 91024 EVRY • (1) 64-97-96-54
92 INELCO
114, avenue L. Roche 92230 GENNEVILLIERS • (1) 47-94-76-80
92 8'COM
74-76, avenue G. Peri 92238 GENNEVILLIERS • (1) 47-93-46-46
98 GLORIA
7, rue de Milo 98000 MONACO • 93-25-04-86

GVP